#250 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

EXTRA DIK 108 PAGINA'S

DUBBELPOSTER
CALL OF DUTY + DESTINY

WIN 250 GAMES & GOODIES!
WAANZINNIGE JUBILEUMPRIJSVRAAG

DE 250 MOOISTE GAME MOMENTEN
DE TOFSTE SPECIAL ALLER TIJDEN!!! 40 PAGS!

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
HEERLIJK! WAT EEN DOOIE BOEL!

250E NUMMER

ASSASSIN'S CREED UNITY

WWW.PU.NL

OKT. 2014
BP € 4,65



PLUS: SAMUEL HEEFT EEN DROOMDATE MET BAYONETTA • WORD DE BAAS VAN PU IN DE DOOR GRADDUS BEDACHTE GAME • OORLOG ONDER DE ONDODEN: DYING LIGHT VS. DEAD ISLAND 2 • GOLD AWARD VOOR FANTASY LIFE • FAR CRY 4 TUFT CONCURRENTIE IN DE BEK • ALLE EX-HOOFDREDACTEUREN OVER HUN TIJD BIJ PU • QUANTUM BREAK WORDT GRUWELIJK • DRONKEN VAN NOSTALGIE DOOR HYRULE WARRIORS • DE MEEST SPRAAKMAKENDE PU COVERS MET EEN VERHAAL VAN ED • FOTO'S UIT DEN OUDEN DOOSCH MET NIEUWE BIJSCHRIFTEN • ER WAAIT EEN FRISSE WIND DOOR THE SETTLERS • SONIC BOOM IS NIET DE BOM • DE VETSTE TRIPS VAN DE PU-REDACTEUREN • DE POWERSPY BLIKT TERUG OP 250 PU'S • EN NOG VEEL MEER...


PC DVD
XBOX 360
PS3
PS4
SHADOW of MORDOR
THE DARK RANGER
18



POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

Pag. 082

INHOUD

Huh? Fallout 3? Waarom krijgt een game uit 2009 zo'n prominente plek in een PU uit 2014? Nou, daar is een uitstekende reden voor… en daar kom je vanzelf achter als je die verschrikkelijk vette, veertig pagina's tellende special in dit jubileumnummer van voor tot achter doorspit. Er is trouwens niet één reden te bedenken om dat niet te doen!



Pag. 022



Pag. 028



Pag. 026



Pag. 090



Pag. 094

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

JUBILEREN



Ik moest het even opzoeken, maar het is echt een woord: 'jubileren'. Al zal de redactie dat de afgelopen weken eerder hebben geassocieerd met 'creperen', 'frustreren' en 'bovengemiddeld presteren'. 108 pagina's vullen voor dit historische 250e nummer was al een hele klus, maar een veertig pagina's tellende special, gemaakt door lezers én redactie? Het was een hels karwei. Er kwam letterlijk stoom uit Wouter z'n oren, Ed dreigde met ontslag en ondergetekende heeft geen avond níet achter zijn laptopje gezeten.

Maar er is meer, veel meer. Back by popular demand: de poster. Een dubbelzijdige met aan de ene kant Call of Duty en aan de andere kant Destiny. En we gaan nog effe door. Ik heb me namelijk de monsterklus op de hals gehaald om... tromgeroffel... 250 games en goodies te regelen als Jubileumprijsvraag! En jawel, dat is gelukt! Op pagina 88 van dit nummer lees je er meer over.

Kortom, ik ben doodmoe maar apetrots op iedereen die aan dit nummer heeft meegewerkt, en het is zonder enige twijfel het beste nummer dat we ooit hebben afgeleverd. En dat was niet mogelijk geweest zonder input van de lezers. Laten we er de hele maand een PU-feest van maken! ● *Jan*



250 X OM TE ZOENEN!

IEMAND MOET HET DOEN

Toen Ed ruim twintig jaar geleden als eindredacteur bij PU begon, wist ie vermoedelijk niet dat daarmee aan de opgaande lijn in z'n carrière abrupt een eind was gekomen.

Maar liefst 244 van de 250 nummers verschenen onder zijn supervisie, en als je weet met welke nutcases hij gedurende die jaren heeft moeten werken, verdient dat toch wel een schouderklopje. Elk nummer was weer een gevecht om artikelen op tijd binnen te krijgen. Elk nummer was weer een gevecht om van die ingeleverde rotzooi nog iets leesbaars te maken. En dan hebben we het nog niet eens over de stukjes die Ed zelf schreef en natuurlijk zijn onovertroffen bijschriften.

We vroegen onze eindbaas dan ook waarom hij in godsnaam zo lang bij PU is blijven hangen? Waarop hij antwoordde: "wil je dat weten voor Iemand Moet Het Doen? Zo ja, dan heb je meteen m'n antwoord."



Samuel



Stierf deze maand:

In totaal 250 keer in Dark Souls 2. Ben bezig met het DLC-pack Crown of the Old Iron King, en alleen al de Fume Knight-baas heeft ervoor gezorgd dat ik van sterven mijn hobby heb gemaakt. Dolletjes!

Wouter



Werd deze maand:

Totaal krézie van de 250 Game Momenten die ik moest verzamelen, schrijven, delegeren, in documentjes gieten en naar Ed sturen. An epic undertaking... Maar het resultaat? Een ENORM artikel dat zelfs je moeder kan overtuigen om gamer te worden!

Tjeerd



Scoorde deze maand:

Ongeveer 250 keer in FIFA 14, waarvan bijna de helft tegen Graddus, die ondanks zijn grote mond nog steeds niets klaarmaakt. Toen ik op de E3 zijn eerste drie potjes PES 2015 ook nog verstierde, stonden de tranen in z'n ogen. Arme meid.

Ondertussen...

Bedacht deze maand:

Dat ik met al die tripjes naar Parijs, Londen, Dublin, Dubai, Jordanië, New York, Montreal, Vancouver, San Francisco, Stockholm, Helsinki, Los Angeles etc. de afgelopen jaren misschien wel 250 keer op trip ben geweest voor de PU!



Jan

Dronk deze maand:

Precies 250 blikjes Red Bull. En dat alles om wakker te blijven voor het scoren van alle loot in Diablo 3. Ik heb daarmee waarschijnlijk mijn gebit en een jaar van m'n leven verpest, maar het was het allemaal waard!



Florian

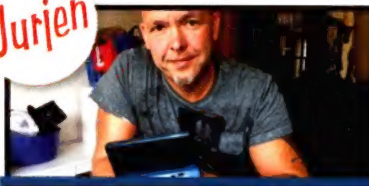
Werkte deze maand:

Minstens 250 uur aan dit nummer. Leuk, die 24 pagina's extra; iedereen schrijft voor zo'n special twee of drie paginaatjes meer, maar ik krijg ze allemáál op m'n bord. Kan niet wachten op nummer 500. At your service!



Ed

Jurjen



Veranderde deze maand:

Minstens 250 keer van baan. Gelukkig niet in het echt, maar in het behoorlijk briljante 3DS-spel Fantasy Life.

Graddus



Vierde deze maand:

Nóg een jubileum, door voor de 250e keer een deadline te missen. Toch, er is altijd baas boven baas: van Ed hoorde ik dat Jan dat aantal per nummer haalt.

JJ



Drukte zich deze maand:

Elke dag 250 keer op om optimaal in vorm te raken voor dit feestnummer. OP-drukken dus, en niet AF-rukken, want dat 250 keer doen per dag levert weinig tekst op.

Nino



Zat deze maand:

Op de kop af 250 uur op de leukste redactie van Nederland. Ik ga elke ochtend fluitend naar m'n werk en heb me nog geen seconde verveeld.

250 X PU... EN DIT WAS DE ALLEREERSTE!

In een van onze vorige jubileumnummers plaatsten we willekeurige pagina's uit oude PU's zomaar door het nummer heen, ook hebben we een keer foto's van PU redacteuren gepubliceerd uit het jaar 1993 - sommigen met haar, sommigen met luier. In dit nummer (ons 250e mocht je dat nog niet begrepen hebben), richten we ons vooral op memorabele games uit de afgelopen jaren, game momenten om precies te zijn, maar we konden het toch ook niet laten om nog effe een nostalgische blik op ons eerste nummer te werpen...

GAME GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NES
SUPERNES • AMIGA • PC • APPLE • ARCADE • NEO GEO

Power Unlimited nieuw
All systems go!

4.95 BFRS 95

TER KENNISMAKING

STARWING
een absolute hit dankzij FX-chip

FATAL FURY
de nieuwe keiharde knock-out!

TINY TOON
strip-spellen, wel vrolijk, niet makkelijker

HACKER, THE GAME
werkelijkheid wordt gevaarlijk spel

SPEEL MEE EN WIN DE CD-I SPELER MET JE REKENMACHIEN

Meer dan 40 games in SCREENTEST

Stickerkaarten kado

TIPS & boordevol TRUCS

KOM VERDER, WORDT BETER, LEEF LANGER met de rubriek EEUWIG LEVEN

YO! POST!

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

Vele jaren hadden we in Yo!Post! de rubriek 'KORTE VRAAGJES' speciaal bedoeld voor... uuuh... korte vraagjes. Natúúrlijk probeerden we die vragen altijd zo adequaat en correct mogelijk te beantwoorden, maar op een of andere manier kwam dat er niet altijd van. Ed dook in de archieven en selecteerde enkele antwoorden waar je als lezer wellicht niet zo héél veel aan had...

Hey gasten van mijn favoriete tijdschrift,
Is Metro 2033 Free-roaming, net als FallOut 3?
Nee, het is zo lineair als seks met een bejaarde.

Hey gasten van de PU,
Wat hebben jullie tegen Wouter?
Behalve zijn stinkende adem, geboer, onverstaanbaarheid, ongewassen t-shirts, geruft en stuitend gebrek aan intelligentie? Niets eigenlijk.

Hoi,
Ik heb op internet gelezen dat er rond december een nieuwe Zelda komt. Gaan jullie die reviewen?
Nee, natuurlijk niet. We slaan topgames in principe altijd over.

Hoi beste redactieleden,
Wil Jan vertellen wat zijn Battlefield 2 Nickname is.
Zoek eens op Jan Lul.

Hoi PU gasten,
Waar haalt Ed die meesterlijke humor in zijn bijschriften toch vandaan?
Niet verder vertellen, maar Ed kent een kledingwinkeltje waar ze grapjassen en lolbroeken verkopen en daar koopt ie elke maand een nieuwe outfit voor ie aan de bijschriften begint. Alleen nooit zeurkousen natuurlijk.

Hé Powers,
Jurjen, hoe kan je het in je hoofd halen No More Heroes 2 een Gold Award met een hoog cijfer te geven, en Monster Hunter Tri niet?
In Assen hebben ze 't niet zo op jagen. Ze houden daar van dieren. Je hebt daar complete weekendarrangementen waarbij je op de boerderij kunt Koeien Knuffelen, Schapen Strelen, Kippen Kietelen, Lammetjes Likken, Zeugen Zoenen én Geiten Neuken, al wordt dat laatste natuurlijk ook buiten het weekend gedaan.

Heey PU Gabbers,
Ik wil later graag Game Developer worden. Welke opleiding heb ik daarvoor nodig?
Minimaal kleuterschool met kleien als hoofdvak.

Yo PU kerels,
Waar is Medal of Honor het goedkoopst?
In Hong Kong, op de hoek van Chung Hau Road en Clear Water Bay Street vind je een winkeltje genaamd GamelDleams, daar hebben ze vaak spectaculaire aanbiedingen.

Heey!
Hebben jullie al info over Sly 4?
We hebben gehoord dat het over een stelende wasbeer gaat.

Beste heren der oneindige kracht,
Ik ben op zoek naar een goede strategygame van tussen de 20 en 30 euro. Tips?
Sorry, we weten een heel goede, maar die is € 19,95.

Beste PU gabbers,
Hebben jullie nog wat cools in de kast liggen voor mij?
In de koelkast hebben we nog een doosje waterijsjes; ze komen naar je toe!

Hallo Power Unlimited,
Is Jan de Powerspy?
Nee, de Powerspy heeft humor.

Yo, YO!POST dudes,
Ik heb gisteren een Tritton ax 720+ aangeschaft met een virtuele 7.1 dolby surround sound. Mijn vraag is of er een groot verschil is tussen een virtuele 7.1 en een "echte" 7.1.
Er is een verschil, maar dat is slechts virtueel.

Ha die gasten van de PU
Gaat 2K Games ooit nog een WOII-game uitbrengen?
'Alles kan', zegt Ed altijd. 'Behalve een scheet op een plankie spijkeren'.

Yo!Post!
Is de game Brink z'n geld waard?
Laten we het zo zeggen: als Gears of War de Kalverstraat is in Monopoly, dan is Brink... uuh... Brink!

Yo! PU baklappen,
Nou ja, eigenlijk is deze vraag voor Maarten. Ik vind namelijk zijn haar best wel chill, dus ik heb even een vraag. Maarten, hoe doe jij je haar dat het zo goed/strak blijft zitten?
Maarten cumt altijd in zijn handen en smeert het dan door z'n haar. Het noemt het 't 'Mary-effect'.

Beste helden der gamerecensenten,
Wie van jullie werkt er het langst bij de PU.
Ed natuurlijk, die werkte al bij de PU voordat de PU bestond.

Ewaa, PU gasten,
Hoe oud is Ed eigenlijk?
Ed is niet oud, snotneus!

Ahoi skippers,
Ik stjoer disse email yn et frysk wont dot fien ik mooi.
En om jim de mogelijkhied te jan om de gek te ha mei fryslan.
No mast opjaan baas! Wy stekke nea de gek oan mei Friezen, dy binne gek genôch!

Hé,
Beste gameblad dat er is,
Vanaf welke leeftijd nemen jullie mensen aan?
We hanteren niet zozeer een leeftijd. We willen wel graag dat een PU-redacteur zindelijk is.

Hey gozers,
Welke game speelt Ed het liefst?
Stiekem vindt ie het 't leukst om van z'n kinderen te winnen met Buzz The Ultimate Music Quiz, categorie 'vergeten hits uit de jaren '60 en '70 van de vorige eeuw'.

Yo duderoni's!
Ik speel sinds kort Assassin's Creed Revolutions. Ik heb telkens dat ik opdrachten heb die ik fail doordat ze te moeilijk zijn. Als jullie een tiplijn hadden welke tips gaven jullie me dan?
Doe je best, geef niet op, zet door, laat je niet kisten, hou vol...

Wazzup PU gasten!
Komt er een MW4? Zo ja, is het weer bijna hetzelfde als MW3?
Nee, het wordt een RPG waarin je alleen maar zwangere kale vrouwen met enorme zonnebrillen tegenkomt.

Beste Redactie Van De PU,
Ik wil even reageren op het stukje PU Poes uit #206. Ik vind het erg leuk dat jullie dat hebben geplaatst. Toen ik het aan mijn opa en oma liet zien vonden ze het leuk. Maar mijn opa zei wel dat de andere poes, het zusje van de PU POES, nu jaloers is.
Uuuh... weet je zeker dat je niet bij de Bobo moest zijn met je brief?

Geachte gasten,
Kunnen jullie zo blijven doorgaan?
Nee sorry, we worden alleen maar beter!

Hallo daar,
Met hoeveel mensen werken jullie bij de PU?
Ed is eigenlijk de enige die écht aan de PU werkt, de rest krijgt een soort aanwezigheidsbonus. Die overigens ook niet altijd wordt gehaald...

Yo! Redactie van oneindige kracht,
Laatst zag ik Wouter bij het Centraal Station in Amsterdam. Kan dat of heb ik me vergist?
Als je iemand zag die in zichzelf aan het praten was, terwijl ie een gezicht trok alsof er een pitbull aan z'n linker teelbal hing, dan was het 'm inderdaad.

Greetings,
Komt er een vierde Skate?
Nou, als ie van Wouter komt liever niet.

Fijne dudes,
Is het normaal dat ik 50 euro voor Battlefield 3 heb betaald en er maar 3 uur en 15 min op heb gespeeld?
Zonde, want na 3 uur en 21 min. wordt ie pas écht leuk.

Yo! PU baklappen,
Wat is jullie raarste ervaring met een fan ooit?
We wachten eigenlijk nog op een bloedmooie vrouwelijke PU-fan die naakt een slagroomtaart komt brengen. Anyone?

Eeeey PU redacteurtjes,
Willen jullie niet zo gemeen zijn tegen Wouter, hij is een held! En op PU-TV zeker de allerbeste.
Wouter de beste op PU-TV? Heb jij er soms ondertiteling bij? Of kies je altijd voor de optie doventolk?

Hey figuren van de Power Unlimited,
Gaan jullie een keertje een topic doen over gamepads?
We hebben meer zin in een test van koffiepads.

Hallo PU'ers
Kan ik beter meteen bij de release een PS4 kopen of kan ik beter eerst het uiterste uit mijn Xbox 360 halen & dan pas voor de PS4 gaan?
Dat ligt er maar net aan hoe waardevol je geld vindt. Wij vinden tijd belangrijker dan geld; daarom geven we ons loon ook zo razendsnel uit.

Beste gamefreaks van de awesome PU,
Hebben jullie voor mij nog iets leuks van Red Dead Redemption en willen jullie het dan naar mij opsturen?
Er ligt hier beneden nog een dood paard. Gratis op te halen.

Beste PU-mannen,
Ik ben wat aan het hobbyen met Linux en ik kom erachter dat daar nauwelijks vette games voor zijn. Hebben jullie een paar suggesties?
Linux, hè? Als we het niet mis hebben, dan valt daar nog wel een goed potje Spijkerpoepen of Kloslopen op te rocken. You go, girl!

Beste redactie van de PU,
Als eerste wil ik jullie even feliciteren met jullie 20-jarig jubileum. Ga vooral zo door.
Als je met 'als eerste' 'ten eerste' bedoelt, is er een stuk van je brief in de digitale prullenbak verdwenen. Als je met 'als eerste' dacht dat je dé eerste was... heb je zeker zelf een tijdje in je digitale prullenbak gezeten. Als 'ga vooral zo door' een vraag is, is het antwoord: ja!

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

Power Spy

OPNIEUWS | Nr. 250

• Voor dit speciale nummer is de Powerspy gevraagd om in z'n typerende stijl terug te kijken op de afgelopen 250 nummers van Power Unlimited.

• Geen probleem, de Powerspy had het halve blad kunnen vullen met het wel en wee van de dik twintig redacteuren die de afgelopen jaren de PU's hebben volgepompt met hun onzin.

• Zo heeft nog steeds niemand wetenschappelijk kunnen verklaren waarom driekwart van alle redacteuren die voor de PU hebben gewerkt, kaal zijn of werden.

• Alleen de laatste twee jaar is de hoeveelheid haar exponentieel toegenomen. Hoewel de eerlijkheid gebiedt te zeggen dat de baarden van Sam en Nino de hoeveelheid beharing behoorlijk opschroeft en dat verder nog niemand heeft gezien hoe het er precies onder Florian z'n petje uitziet.

• De Powerspy gaat er gemakshalve vanuit dat er daar waar de zon nooit schijnt toch wel iets groeit. Het lijkt hem stug dat Florian, à la Steven Seagal, aan elk petje een stukje nekhaar heeft hangen.

• Maar PU-redacteuren hebben maffere dingen gedaan.

• Je vliegtuig missen omdat je het kopen van een koelkastmagneetje belangrijker vindt (Boris), een hotelkamer laten overstromen omdat je onder de stromende! douche in slaap valt op het afvoerputje (Wouter) of in Barcelona ergens in een vreemd bed belanden zodat je te laat komt voor de speciaal voor jou georganiseerde helikoptertrip (Dre).

• Tijdens z'n bestaan heeft PU ruim twintig prettig gestoorde redacteuren versleten. Het overgrote merendeel van de schrijvers die afscheid namen van het blad, werkt momenteel op andere plekken in de gamemedia.

• Waarmee je kunt stellen dat de PU de basis heeft gelegd voor het Nederlandse gamemedia-landschap. Een uniek gegeven dat nergens anders ter wereld voorkomt.

Is Half-Life 3 een utopie?

De jacht op games die maar niet komen

In de afgelopen 250 nummers hebben we met passie een aantal games achterna gezeten die maar niet uitkwamen. Sommige daarvan zagen op een gegeven moment alsnog het licht, andere schitteren nog steeds door afwezigheid.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

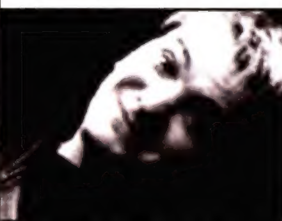
Duke Nukem Forever, The Last Guardian, Thief, Agent en Beyond Good & Evil 2... maar de absolute hoofdprijs in de wishful thinking manie is Half-Life 3. Mijn smachten naar het derde deel in de Half-Life franchise begint een pathetische running gag te worden in PU.

Maar de Valve die HL en HL 2 maakte, is niet meer de Valve van toen. Toen was Valve een echte independent ontwikkelaar die zelf games maakte en vooral door mods van die games wereldwijd succes vergaarde (Counter-Strike, Team Fortress).

HL 2 was briljant en de Episodes 1 en 2 (zie screen) die volgden ook. Maar ik, en velen met mij, wachten nog steeds op Episode 3.

Ik denk inmiddels dat die game (Half-Life 2, Episode 3 dus) er niet meer komt, want de Valve van 2014 en 2015 is een distributeur van digitale games geworden, het iTunes voor de PC-gamer. Alleen aan Steam verdient het bedrijf al zoveel dat ze nooit meer games hóeven te maken. Dus experimenteert men met Virtual Reality, met Steam Machines, en ja, er is vast wel iemand bezig met een conceptfase van Half-Life 3. Ooit, over weet ik hoelang, zal laatstgenoemde game er misschien wel komen. Maar wellicht is het maar beter van niet. Het kan alleen maar tegenvallen... toch?

"Jongens, ik ga nu de games voor de komende PU verdelen. Wie 'm vangt, mag 'm reviewen."


Ex PU-redacteur Bjorn hield wel van een knokpartijtje op z'n tijd.



De pijnlijke taak van de reviewer

Is een game dissen (altijd) leuk?

Als we iets hebben geleerd de afgelopen 250 nummers is het dat jullie liever een review met een 34 beloond zien worden dan met een 86. Niks is immers leuker dan leedvermaak, helemaal in een blad waar de redacteuren geen blad voor de mond nemen.



Tuurlijk, ook wij houden van een goede dis, en een schijtgame dient ook als stront getypeerd te worden, maar is een slecht cijfer geven altijd leuk?



Je zou denken dat een stukje leedvermaak voor de schrijver in kwestie genieten is, en af en toe je pen dopen in gif is ook zeker niet verkeerd. Maar over het algemeen haal ik er weinig vreugde uit. Iedere ontwikkelaar begint ooit aan een game om er het allerbeste van te maken. Als dan The Force Unleashed 2 of Alien: Colonial Marines middelmatige drollenbakken blijken te zijn, dan is dat ronduit zonde. Zonde van het geld en de tijd van de makers, zonde van het geduld en het geld van de consument.

Gaat Soedesco het gat vullen dat Davilex achterliet?

Nieuwe Nederlandse uitgever heeft grote plannen



Met internationaal succesvolle games leek Davilex eind jaren negentig even het Nederlandse equivalent van een EA of Ubisoft te worden. Maar crap als A2 Racer blijft niet eeuwig drijven, en uiteindelijk ging deze uitgever/ontwikkelaar dan ook failliet. Kan de nieuwe Nederlandse uitgever Soedesco het achtergebleven gat vullen? Jurjen sprak met Soedesco's Imre Schouten.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

PU: Wat doen jullie precies?
Imre: "Tot nu toe hielden we ons vooral bezig met accessoires en bundels, bijvoorbeeld voor Capcom en Ubisoft. Nadeel is dat je daarbij heel erg afhankelijk bent van wat anderen maken. Door zelf publisher te worden, kunnen we nu dingen verwezenlijken waarvan we altijd al dachten: waarom doet niemand dat nou? Er wordt hier in Nederland tegenwoordig zo veel toffe shit gemaakt. En onze ambities zijn heel groot. We willen echt een gevestigde naam worden in de game-industrie."

"Zelda? Dat is toch die gast in die maillot met dat groene petje."


JJ is onze Nintendo-kenner.

PU: Wat voor games kunnen we van jullie verwachten?
Imre: "In oktober brengen we Awesomenauts Assemble! wereldwijd op disc uit voor de PS4. We gaan Teslagrad ook op disc uitbrengen. Dit soort relatief kleine, creatieve titels kunnen volgens ons zowel commercieel als kwalitatief enorm succesvol zijn."

PU: Is het niet erg gewaagd om anno 2014 nog met fysieke spellen te komen?
Imre: "Ondanks dat de tendens richting digitaal gaat, is er op de console nog steeds veel vraag naar fysieke producten. En we focussen ook op digitaal, we hebben bijvoorbeeld net Wild Season aangekondigd voor Steam en tablets. Wij willen met Soedesco een merk neerzetten dat staat voor goede en unieke titels. Gewoon toffe titels lanceren, fysiek, digitaal of waar dan ook."

PU: Tot slot, wat deed je in 1993, toen de eerste Power Unlimited verscheen?
Imre: "In 1993 speelde ik nog in de box met mijn blokken. Een van de dingen die deze industrie zo leuk maakt, is hoe snel hij verandert. In 250 nummers PU zijn er grote publishers en developers ontstaan, verdwenen en soms zelfs weer teruggekeerd. Best bijzonder, dat de PU in die periode een grote constante is geweest."

Games die echt slecht zijn afbranden, is erg leuk om te doen. Schrijven dat een game waar ik veel van verwachtte ietwat tegenvalt, is ook vrij makkelijk, omdat ik in elk geval weet wat ik moet schrijven. Soms is het wél lastig om met een mening tegen de - voorspelbare - heersende mening in te gaan. Of dit nu in positieve of negatieve zin gebeurt, ik weet op voorhand dat ik in de comments gefileerd ga worden. Aan de andere kant: ik gun iedereen zijn emotionele band met zijn favoriete tijdverdrijf, dus begrijp ik wel waar zulke reacties vandaan komen. Soms ben ik zo wijs om de comments gewoon niet te lezen. Soms.





Inderdaad is ouderwets losgaan op schijtgames erg leuk. Vooral als het inwisselbare spelletjes betreft waar niemand een verwachting bij had en ik ook niet. Maar als ik een game waarnaar ik erg heb uitgekeken negatief moet beoordelen, dan gaat de pen echt in het azijn. Want dan ben ik persoonlijk geraakt. Een spel waar ik zo naar heb uitgekeken, is me afgenomen.

"Waarom ik niet mee ga lunchen? Nou, ik heb nog zo weinig artikelen binnen, dat ik vanochtend uit ergernis een deel van m'n bureau opgegeten heb."


Het geheim achter Ed z'n modellenfiguur.

Power Spy

- Nu is de PU met z'n redacteuren (welk normaal mens heeft het Nintendo logo huge op zijn been laten tatoeeren?) sowieso uniek in de wereld.
- Wie noemt zijn blad nou 'Power Unlimited', geeft een game een 13.8 en plaatst af en toe reviews waarin op geen enkele manier inhoudelijk op het spel in kwestie wordt ingegaan...
- De PU-redacteuren gingen in de 250 nummers ruim duizend keer op trip. Dat is gemiddeld bijna twee keer per week.
- De helft van die trips werd door Jan uitgevoerd, die daarom zijn post al jaren op Schiphol laat bezorgen.
- In de 250 nummers werden zes hoofdredacteuren versleten en slechts één eindredacteur, genaamd Ed, die er nog steeds zit.
- Die eindredacteur voelt zich na het afmaken van dit nummer inmiddels zelf ook aardig versleten.
- Ed is dus met afstand de langst zittende redacteur van de PU.
- Figuurlijk dan, want Wouter is letterlijk de langst zittende. Die staat tijdens zijn dagbesteding namelijk zelden op.
- Het is dat het kantoor om 20.00 uur sluit, anders bleef hij gewoon hangen. Geef die man een stoel, console, toilet en wat comics en hij is tevreden.
- Okay, en wat wc-papier, want z'n kont afvegen met comics vindt hij toch een beetje zonde.
- Kent iemand Mortal Marcel nog?
- Nee? Houden zo.
- In 250 nummers werden een kleine vierduizend games door de redacteuren getest.
- In tachtig procent van de gevallen kwam de tekst te laat op de redactie.
- Op de dreigmails van Ed waar de tekst bleef, werd in honderd procent van de gevallen niet adequaat gereageerd.
- Je kunt dus veel zeggen van PU-redacteuren, maar niet dat ze inconsequent zijn.
- Omdat elke game doorgaans een preview- en een reviewcode kent, heeft de redactie dus ruim achtduizend schijfjes mogen ontvangen.
- Opgestapeld is die stapel hoger dan Tjeerd en Graddus staand op elkaar. En voor de wijsneus die denkt dat we dan nog vier schijfjes tekort komen, doen we Samuel erbij.
- In al die jaren moeten de redacteuren toch wel meer dan een paar honderdduizend mensen in games hebben afgeslacht. »

● Wat nou niet bepaald iets is dat je op je CV zet.

● Sowieso is een dienstverband bij PU niet veel waard op je CV. Waarom denk je anders dat vrijwel niemand van de oudgedienden werk heeft kunnen vinden buiten de gamemedia.

● Lezers hebben de afgelopen 250 nummers frequent geklaagd dat er te weinig vrouwen in het blad stonden.

● Dat klopt niet: er hebben waarschijnlijk meer vrouwen in het blad gestaan dan mannen - meestal kortgerokt of in bikini.

● Of is dat niet wat er bedoeld werd?

● Veel van die dames kwamen we op de E3 tegen. Hét jaarlijkse hoogtepunt voor elke redacteur.

● Hoewel de ECTS, die ooit jaarlijks in Londen werd georganiseerd, misschien nog wel leuker was.

● Waar anders zag je immers PU-redacteuren tegen de bar plassen en in plantenbakken kotsen?

● Tuurlijk, ook in LA is er drank in het spel, maar iedereen past daar toch een beetje op omdat openbare dronkenschap in de VS keihard wordt aangepakt.

● En op een of andere manier beleef je de eerste presentatie van een nieuwe console toch iets anders vanuit een Amerikaanse cel...

● Maar goed, de E3 dus. We hebben er meer dan vijftien bezocht. De laatste jaren gehuisvest in villa's, maar daarvoor in hotels, al dan niet van bedenkelijk allooi.

● Met als absolute dieptepunt de 'Cockroach Inn' waar JJ in de lobby van al zijn spullen beroofd werd en Jurjen 's nachts zo dronken was dat hij na een plasbeurt in de plee op de gang (inderdaad, een tophotel!) zijn kamer niet meer wist te vinden en dus maar in zijn onderbroek op de gang verder sliep.

● Want om nu in je onderbroek om vier uur 's nachts bij elke deur aan te kloppen... da's toch wel een rare eerste kennismaking.

● Elke redacteur die voor het eerst naar de E3 gaat, trapt er weer in (en wordt ook bewust door niemand gewaarschuwd). Als je boothbabes aanspreekt, dan zeg je dat je voor 'Power Unlimited' werkt, en niet, zoals zovelen ons blad in Nederland noemen, voor 'Pee You'. »

Het drama Shenmue

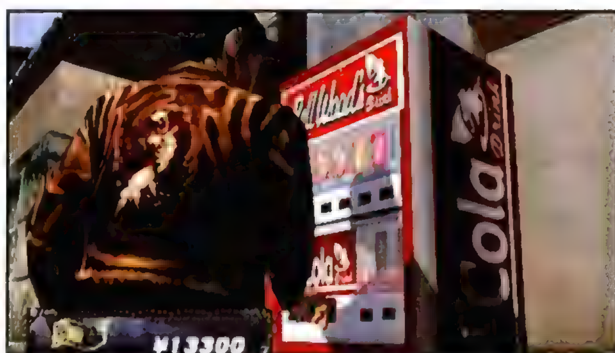
De review die JJ nog altijd achtervolgt

Ik heb in de bijna vijftien jaar dat ik nu voor de PU schrijf heel wat games gereviewd. Ik denk toch gauw zo'n driehonderd. En doorgaans was ik tevreden over het resultaat. En de lezers ook. Behalve dan in 2000.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Precies veertien jaar geleden was het, dat ik een van de klassiekers uit de game-historie op pijnlijke wijze in het gezicht rochelde. En tot op de dag van vandaag word ik daar nog steeds aan herinnerd.

Ik heb het over Shenmue op de Dreamcast. Het meesterwerk van Yu Suzuki wordt alom gezien als de grondlegger van het sandbox-genre. Iedere journalist roemde het feit dat je met hoofdrolspeler Ryo Hazuki vrij door het stadje Yokozuka kon lopen en naast je main quest ook allerlei andere zaken kon doen, zoals kleding kopen of in een arcadehal spelen. Het regende Gold Awards, behalve bij mij. Ik gaf slechts een 78, want ondanks de voor die tijd waanzinnige graphics en de diepgang van het verhaal, vond ik dat gewandel door de stad vooral saai. Wat nou sidequests? Ik wil voorgeschotelde actie!



Laat ik echter eerlijk zijn: als ik de review zou overdoen, gaf ik de game gewoon wéér een zeven. Mijn eerste ervaring met het sandbox-genre deed het gewoon niet voor me. En latere sandbox-games doen het nog niet steeds niet. Ik hou niet van die vrijheid, ik laat me liever bij de hand nemen.

De les is dus dat je altijd de juiste redacteur bij de juiste titel moet zetten. Maar ja, wisten wij toen veel. Niemand had ooit een sandbox-game gespeeld. Het zou wel wat voor JJ zijn... En zo werd een schandvlek geboren...

> "Als ik een uur later op de redactie kom, duurt het ook minder lang tot de werkdag afgelopen is."



Oud redacteur Skate snapt hoe het werkt

Exclusief met hoofdletter 'E'

Haastige spoed is zelden goed

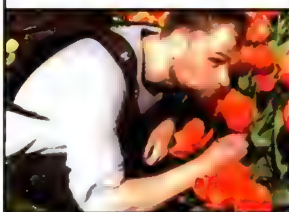
Bij elke PU is het weer een strijd om de reviewcodes van games op tijd binnen te krijgen, maar meestal lukt het ons wel. Soms zijn we zelfs de eerste. Een exclusiefje heet dat. Bij een paar exclusiefjes waren we er destijds wel héél erg vroeg bij. Te vroeg zelfs.



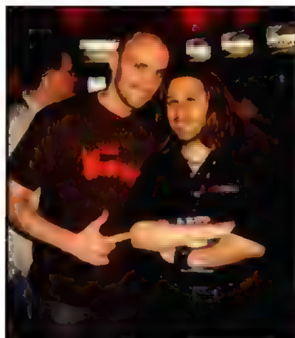
De review van Daikatana is een bizar verhaal. Na een bezoek aan de Ion Storm studio in Dallas (op eigen initiatief geregeld door toenmalig hoofdredacteur Edwin Ammerlaan - toen kon dat nog) hadden we een direct lijntje met die gasten daar. Ion Storm passeerde daarmee uitgever Eidos alsof het niks was. Uiteindelijk kregen we een nagenoeg volledige maar voorlopige versie van hun game Daikatana die er op zich prima uitzag en goed speelde, en we mochten er met goedkeuring van bedenker John Romero himself (zie screen) mee aan de slag en drukten de review af als eerste in de wereld.

Vervolgens nam de studio nog bijna een jaar om het spel te optimaliseren en dat werd uiteindelijk de downfall van de game, het bedrijf Ion Storm en John Romero zelf.

> "Ik tik dan wellicht niet sneller dan m'n schaduw; ik zing wel mooier dan m'n schaduw."



Tjeerd kent zijn kwaliteiten.







Ik herinner me het nog als de dag van gister. We hadden een cover voor de PU nodig en we kregen een code van WW II-shooter Mortyr binnen die nog niet af was, maar waarvan de Poolse makers zeiden dat we 'm, als we hun game op de cover zouden zetten, wel mochten reviewen. We kregen een lijst opgestuurd met allerhande zaken die nog gefixed zouden worden en konden aan de slag. En zo geschiedde. Een week nadat ik de game een nipte voldoende had gegeven, trokken de Polen de game terug, maar het blad lag al bij de drukker. Vele maanden later kwam het spel alsnog uit, zonder dat alle fouten eruit waren gehaald. En dus werd de FPS behoorlijk neergesabeld. Behalve dus door mij (en de complete Poolse gamemedia). Of we toen meer PU's in Polen hebben verkocht, is mij niet bekend.

Nostalgie in de broekzak

De teloorgang van de handheld

Als je een gemiddelde gamer vandaag de dag vraagt wat een handheld is, zal hij/zij je óf schaapachtig aankijken óf zijn mobiele telefoon te voorschijn halen. Dat was vroeger wel anders.

Er waren tijden bij de PU dat de handheld bijna een derde van het blad vulde. Reviews van games op de Nintendo DS, NeoGeo, PSP en NGage kregen rustig twee pagina's in het blad en er waren zelfs trips voor handheldgames. Hebben de veteranen van dit blad, die deze tijd meegemaakt hebben, af en toe nog heimwee?

In het algemeen vind ik dat games de ruimte verdienen die ze wat betreft scoop, kwaliteit of impact waard zijn, ongeacht het systeem waar ze voor verschijnen. En dus verschijnt er nog steeds wel eens een verhaal van twee pagina's over een handheldgame in PU. Mobile games zie ik gewoon als een verlengstuk van de handheldmarkt, misschien minder dedicated, maar ook in de AppStore verschijnt veel moois. Bij mij dus geen nostalgische gevoelens.

Ik mis het niet echt omdat de handhelds van toen grotendeels zijn ingehaald door de tablets en smartphones van deze tijd en daar vind ik genoeg goede games. Op de 3DS speel ik nog af en toe. Sony handhelds hebben nooit het grote succes gebracht en stiekem heeft men bij PlayStation daar al afscheid van genomen. Ik hoop vurig dat Nintendo eigenwijs, tegen de stroom in, gewoon met een opvolger van de 3DS komt. Ze hebben de franchises ervoor om een nieuw apparaat bestaansrecht te geven, al zal het nooit meer zo populair worden als de eerste DS. Daar hebben Apple en Google wel voor gezorgd.

"Het stukkie is bijna af, Ed. Nog effe de puntjes op de i... Over twee dagen heb je het."



Jan heeft zijn eigen opvattingen over 'bijna af'.



Ik ben het totaal niet eens met Jurjen en Jan. Ja, er zijn toffe games op de mobiel, maar de spelervaring is echt totaal anders. Op een handheld ging ik echt gamen, gamen op de mobiel doe ik tegen de verveling. En de meeste mobile games spelen voor geen meter met dat gevinger op een scherm. Tetris op de Game Boy, de Mario platformers op de DS, WipeOut op de PSP. Dat was gamen uit je broekzak. En dat zijn we dus echt kwijt!

Jurjen vraagt, Jurjen krijgt

Link in Mario Kart 8

In de allereerste PU werd ook de allereerste Mario Kart besproken. Dat die game toen slechts een 65 scoorde, wijten we maar even aan opstartproblemen op de redactie. Inmiddels zijn zo'n beetje alle redacteuren Mario Kart-fans, en wordt elke nieuwe Mario Kart met wuivende vlaggen in ons blad verwelkomd.

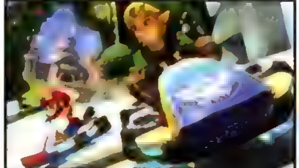
door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Mario Kart 8 werd eerder dit jaar nog door mij met een mooie score van 88 beloond. Ja, dat had misschien nog wel wat hoger gekund, maar ik vond dat ik best wat houtsnijdende



kritiekpuntjes had gevonden. Bijvoorbeeld dat Nintendo het - om de features van de GamePad te benadrukken - onmogelijk had gemaakt om de map op tv te laten verschijnen. En dat het soms zo overdreven conservatieve Nintendo alleen maar wat halve gare personages uit Mario's universum had toegevoegd. Ik schreef, een beetje tegen beter weten in: 'Waarom niet gewoon Samus, Kid Icarus, Link of Mega Man aan de mix toegevoegd?'

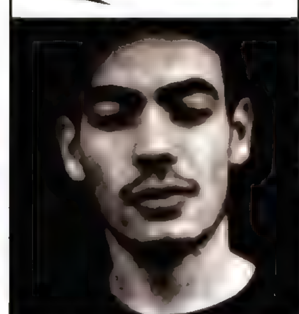
En raad eens: via een update van een maandje geleden kun je inmiddels de map gewoon op tv laten verschijnen, daar waar hij hoort. En eind november verschijnt een DLC-pakket waarmee onder andere Link aan de mix van Mario Kart 8 wordt toegevoegd. Eindelijk, na 21 jaar, wordt Nintendo eens wat losser met die franchise!



Het DLC-pakket bevat trouwens meer leuke dingetjes van buiten Mario's universum, zoals een parkoers in Hyrule en een F-Zero-circuit, terwijl een volgende update (eind mei) personages en levels uit Animal Crossing aan Mario Kart 8 toevoegt.

Kijk, als ze dat nou meteen hadden gedaan, dan had ik Nintendo die Gold Award wel gegund. Misschien bij Mario Kart 9?

"Ja, ik heb inderdaad geschreven dat je bent vreemdgegaan toen je vorige maand voor PU in Parijs was. Wist ik veel dat 't echt waar was."



Kees biecht op dat hij degene is die de relatie van Michael aan het wankelen bracht.

Power Spy

- Kleine kans dat het meisje daarna nog met je op de foto wil.
- De Powerspy rekende uit dat als je de complete oplage van alle 250 nummers achter elkaar zou leggen, je een rij van Haarlem naar LA en terug zou kunnen maken.
- Wouter gelooft dit niet en wil de proef op de som gaan nemen.
- Hij laat daarvoor binnenkort een deel van de oplage in plastic sealen zodat hij die op de Noordzee en Atlantische Oceaan kan leggen.
- In 250 nummers zijn er games voor meer dan veertig verschillende spelcomputers behandeld.
- Sony en Nintendo leverden de meeste hardware.
- De grappigste (of meest trieste, het is maar hoe je het bekijkt) was de NGage van Nokia, een mix tussen een handheld en een telefoon.
- De Powerspy begrijpt nog steeds niet hoe die Finnen tot het bizarre idee kwamen om de luidsprekers aan de zijkant van het apparaat te plaatsen, zodat je dat ding met de zijkant tegen je oren moest houden als je wilde telefoneren.
- Voor een goed begrip. Ga in een volle trein zitten, laat je bellen, neem op, hou je mobiel met de zijkant tegen je oren, praat en kijk dan hoe de mensen naar je kijken.
- Dan weet je nu precies hoe ex-redacteur Steven zich maanden voelde toen hij de NGage tot zijn telefoon maakte.
- In al die jaren is de RPG het meest favoriete genre onder de redacteuren gebleken.
- Tja, de hele dag stukjes tikken en dan tot midden in de nacht gamen, dan kun je wel wat fantasie gebruiken in je leven.
- Minst populair bleek de sportgame.
- Verklaring overbodig, bekijk gewoon de foto's van de redacteuren al die jaren.
- De enige echt fanatieke sporters waren Maarten, Ed en JJ.
- De eerste scheurde alles in zijn knie af bij het voetbal, de tweede heeft zijn achillespees aan gort gerend en de derde loopt met een chronische rugblessure rond.
- Dan kunnen we na 250 nummers toch wel concluderen dat gamen een stuk gezonder is!

ASSASSIN

Assassin's Creed is inmiddels net zo'n ingeburgerde naam geworden als DWDD, beschuit met muisjes, Henk & Ingrid en Dave Roelvink. De laatste releases voeren letterlijk een iets andere koers, maar met Unity keren de makers met vertienvoudigde ambitie terug naar de roots van de serie.

Het idee om het achttiende eeuwse Parijs als decor voor een Assassin's Creed game te gebruiken, is al door velen gesuggereerd. De Franse Revolutie is dan ook een perfecte wereld voor de Assassijnen. Geen grote verrassing dus dat er al vanaf 2010, door hetzelfde team dat Brotherhood maakte, aan Unity wordt gewerkt. Een game waarin Parijs voor de makers voelt als een logisch en ambitieus vervolg op het Rome uit Brotherhood, maar voor mij vooral als thuiskomen.

'S CREED UNITY

Jan **VECHT MET DE FRANSE SLAG**

Natuurlijk heb ik me enorm vermaakt met AC III en AC: Black Flag. De nieuwe wegen die de serie met die games insloeg, leverden namelijk ook veel aangename verrassingen op.
Het klimmen en klauteren in bomen voelde speciaal en ook over de zeeslagen heb ik weinig mensen horen mopperen. Met name de enorme vrijheid die het Caribische gebied in Black Flag je bood, en het enteren of naar de kelder jagen van vijandelijke schepen, was gewoon schaamteloos lekker.
Dat Black Flag misschien meer een sandbox piratengame was dan een echte Assassin's Creed, nam ik op de koop toe.
Dat gezegd hebbende, ontving ik het eerste nieuws over Unity bijna juichend. En na het spel inmiddels meerdere keren gezien en gespeeld te hebben, durf ik te stellen dat Ubisoft wederom goud in handen heeft. Unity zal niet alleen nieuwkomers en langlopende fans aan zich binden, maar ook gamers die de serie een beetje uit het oog (en het hart) verloren waren.
Hoe? Dat zal ik je eens effe haarfijn uitleggen.

Langzamer maar soepeler

Bij elke nieuwe Assassin's Creed horen we weer hetzelfde (marketing)praatje: 'Voor dit deel zijn we echt helemaal opnieuw begonnen'. Ik geloof daar meestal weinig van, maar het zal mij aan m'n reet roesten of het waar is of niet; als het maar een goede game oplevert.
Toch, bij AC: Unity lijkt het er sterk op dat we deze keer *níet* met holle frasen te maken hebben. Waarom ik dat denk? Tijdens mijn laatste speelsessie voelde de gameplay gewoon anders, subtiel anders zeg ik direct erbij, maar de controls zijn absoluut aangescherpt.
Ten eerste beweegt hoofdrolspeler Arno zich nét wat vloeiender door de speelwereld dan zijn collega-Assassins uit de vorige delen. Het lijkt erop alsof hij een fractie van een seconde langzamer is dan zijn broeders, maar de overgangen tussen rennen, klimmen, klauteren, een kill maken, springen van gebouw naar gebouw; ze gaan, ogen en voelen allemaal zo lekker soepel dat ik het er warm van kreeg.

Verbeteringen

Daarnaast is een bij velen bekende doorn in het oog aangepast: het ongewild naar achteren springen terwijl je omhoog of opzij wilde gaan.
Wanneer je de rechtertrigger ingedrukt houdt en op A drukt (ik speelde op de Xbox One) klim je omhoog, terwijl je met B naar beneden klimt. De kans dat je tijdens een spannende achtervolging, in the heat of the moment, een verkeerde klimhandeling doet, wordt hierdoor veel kleiner. En geloof me, ik ben in eerdere delen vaak genoeg naar beneden gelazerd terwijl ik met veel moeite net helemaal naar boven was geklommen.

»

Met Y activeer je de welbekende Eagle Vision waarmee je vijanden en belangrijke personen tagt, en met de D-pad scroll je door je zeer omvangrijke arsenaal aan wapens en gadgets.

De liefde

'Je' is in dit geval Arno Dorian, een jongeman met een getroebleerd verleden. Net als Ezio Auditore da Firenze komt ook Arno bij de Assassins omdat zijn vader vermoord is. Arno is echter nog zeer jong en wordt geadopteerd door een familie waarvan het hoofd, oh ironie, een grandmaster is van de Tempeliers. Deze verzwijgt dat feit echter om Arno niet nodeloos pijn te doen en te verwarren. Wanneer deze grandmaster ook vermoord wordt, sluit Arno zich definitief aan bij de Assassins om uit te vinden wie er achter die moord zit. Om de boel nóg gecompliceerder te maken, heeft Arno een oogje op Elise, de dochter van zijn adoptievader. En je voelt hem al aankomen; ook Elise is een Tempelier. Zowel Arno als Elise onderzoeken de moord, maar beiden vanuit andere motieven. Je voelt aan je water dat dit uiteindelijk zal leiden tot een dramatisch hoogtepunt. Want wat doe jij (Arno) als je uiteindelijk moet kiezen tussen je plichten als Assassin of de liefde voor Elise en haar familie die jou heeft opgevoed? Keuzes mensen, keuzes.

"Alleen de Notre Dame al is zo belachelijk gedetailleerd en mooi, dat je mond er van open zal vallen."



weetje • weetje

Nergens was het verschil tussen arm en rijk zo groot als in Frankrijk in de achttiende eeuw. Zeker Parijs ging structureel gebukt onder hongersnood. Maar terwijl duizenden burgers van de honger stierven, deed de adel zich tegoed aan wijn en heerlijkheden in hun met bladgoud bedekte paleizen. Vind je het gek dat het volk dit op een gegeven moment niet meer pikte?

HISTORISCHE GEBOUWEN EN ICONISCHE LOCATIES

Parijs is, net als Rome, één groot openluchtmuseum van prachtige gebouwen. Met name de historische context van de bouwwerken komt in Unity fraai naar voren. Ik heb alle locaties voor je verzameld. Je mag zelf effe gaan googelen wat voor betekenis ze hadden voor en tijdens de Franse Revolutie.

1. Hôtel-Dieu. 2. Hôtel de Sens. 3. Hôtel de Cluny. 4. Halle aux Blés. 5. Cimetière des Innocents. 6. Grand Châtelet. 7. Saint-Eustache. 8. Tour Saint-Jacques. 9. Palais Bourbon. 10. Ecole Militaire. 11. Sorbonne. 12. Institut de France. 13. St Germain des Prés. 14. Palais Royal. 15. Observatoire. 16. Place des Vosges. 17. Invalides. 18. Champs de Mars. 19. Place de la Revolution (Concorde). 20. Palais des Tuileries. 21. Louvre. 22. Place Vendôme. 23. Hôtel de Ville. 24. Prison de la Bastille. 25. Panthéon. 26. Conciergerie. 27. Sainte Chapelle. 28. Palais de Justice. 29. Notre-Dame. 30. Palais du Luxembourg



Leuk, er zitten ook minigames in Unity...

Sluipen moet!

Zoals in iedere AC zal de game weer de nodige plottwisten bevatten, zal Arno ongetwijfeld een paar keer op het verkeerde been worden gezet en is niet alles wat het lijkt. Wat wél precies is wat het lijkt, is de invloed van stealth op de gameplay. Persoonlijk heb ik het altijd jammer gevonden dat het uiteindelijke uitschakelen van je targets behoorlijk out in the open was in de AC games. Nu is er een heuse stealth-knop waarmee Arno door de knietjes gaat, waarna hij zich tegen muurtjes, kisten en tafels kan plakken. Niet alleen een cool gezicht maar ook

IS DIT HOOG GENOEG?

YEP, PAK DIE EMMER MAAR.

Wat ze in die dagen al niet deden voor een beetje opvallende Ice Bucket Challenge.

noodzakelijk. De vijanden zijn namelijk behoorlijk agressief en een stuk pro-actiever dan in de vorige games. Ik heb zelf mogen ervaren dat guards zich niet meer middels button bashen en/of enkel counteren uit het veld laten slaan.
Verschillende typen vijanden hebben verschillende aanvalstactieken en dito wapens. Daarbij blijven ze niet meer timide staan kijken als een van hun maatjes wordt aangevallen.
Doordat je in AC: Unity naadloos van binnen- naar buitenlocaties kunt gaan, zal je soms ook in zwaarbewaakte gebouwen komen. Kun je buiten, op straat, altijd nog wegrennen of ergens op of in klimmen, wanneer je in een hal van een paleis of een museum tegen een overmacht aan soldaten komt te staan, is vluchten lastig en de directe confrontatie geen slimme move. Stealth is dus een must in dergelijke situaties.



WAAROM IK OOK AC: ROGUE GA SPELEN

Recent werd bekend dat AC: Unity twee weekjes is uitgesteld om de laatste puntjes op de i te zetten. Hierdoor verschijnt Unity exact gelijk met old-gen broertje AC: Rogue. Toch wil ik ook die game absoluut gaan spelen en wel hierom:

- Als we de recente uitspraken van Ubisoft-opperhoofd Yves Guillemot goed interpreteren, is AC: Rogue de laatste Assassin's Creed voor de oude consoles. Dat men daar de serie met vuurwerk wil afsluiten, lijkt me evident.
- Je speelt deze keer een voormalig Assassin die wraak wil nemen op zijn voormalige broeders na eerder door hen verraden te zijn. Je komt dus in dienst van de Tempeliers en dat levert een interessante twist op. We zien het verhaal deze keer dus door de ogen van iemand die handelt naar de regels van de vijand maar vecht met de skills van de Assassins.
- Volgens de makers moet de game de gaten (ongetwijfeld bewust gecreëerd door Ubisoft om nog een deel mee te vullen en ons trouwe fans nog meer geld uit de zakken te kloppen) tussen AC III en Black Flag opvullen. En als je net zo'n AC-nut bent als ik, wil je dat allemaal weten.
- Als je de naval battles uit AC III en Black Flag leuk vond, ben je in for a treat! Tempelier Cormac heeft namelijk een kleiner, maar sneller schip onder zijn commando, dat bovendien is uitgerust met behoorlijk explosieve speeltjes. Jaag ze naar de kelder!
- De gameplay lijkt wel heel erg op die van Black Flag en als je heel cynisch bent, kun je zeggen dat Rogue eigenlijk gewoon Black Flag is met een andere skin. Toch zorgen de Noordelijke zeeën met hun ijsschotsen, de brute aanpak en combat van Cormac, de verscherping van je targets (veelal Assassins) en de nieuwe setting toch weer voor een potentieel mooi avontuur.

Dat de makers daarbij leentjebuur hebben gespeeld bij Splinter Cell is niet meer dan logisch. De vloeiende stealth moves van Arno hebben dan ook veel weg van die van Sam Fisher, waarbij Last Known Position zelfs letterlijk een op een is overgenomen. Was Sam in Blacklist in de leer gegaan bij Ezio qua lenigheid, voor Unity returnt hij de favor.
Last Known Position is een perfecte Plan B-move. Word je tijdens infiltreren toch gespot, dan kun je snel een omtrekkende beweging maken. Guards zoeken daar waar ze je voor het laatst hebben gezien, maar dan ben jij natuurlijk allang weer ergens anders in datzelfde gebouw.

Assassin Codename 47

Een andere grote vernieuwing is het zogenaamde Adapted Mission Mechanic. Het komt erop neer dat AC: Unity veel minder scripted is dan voorheen. »

PAS OP, DIE GAST IS IN STAAT OM ONS ALLE DRIE TE VERMOORDEN

MMMM... TOCH HEB IK 'T IDEE DAT ER NOG EEN ANDER GEVAAR BOVEN ONS HOOFD HANGT.

MIJN AC-BROEDERS

De Assassin's Creed serie is ook binnen de PU-redactie zeer populair, dus vroeg ik een paar van mijn gewaardeerde collegae naar hun gevoel over de serie en de aankomende games.

1 Favoriete AC-deel uit de serie?


AC: Brotherhood: veel RPG elementen en Rome is me een stadje hoor.


AC II: Bella Italia! Sfeer, setting en veel hoogbouw.


Black Flag. Door de grote open wereld, piraten en de naval combat.

2 Welk deel raakte je minder?


AC III: buggy as hell en Connor is een lamzak.


AC III: precies het omgekeerde van deel 2. En Connor is de saaiste gast ooit.


Het eerste deel. Ontzettend repetitief!

3 Zin in AC: Unity?


Zeker! Maar eerst nog effe Black Flag doen.


Eigenlijk was ik wel een beetje klaar met de serie, maar door E3 & Gamescom ben ik weer zwaar hyped.


Absoluut! De meeste vernieuwingen ooit in een Assassin's Creed game en vette co-op gameplay.

4 Zin in AC: Rogue?


Ik heb nog geen AC gemist, maar weet écht niet of ik hier tijd voor ga maken.


Ga ik niet spelen. Ik heb een PS4.


Nee, die game komt uiteindelijk toch ook wel naar de PS4 en Xbox One. Geld stinkt niet!



Assassination missies waren altijd behoorlijk rigide, waarbij je precies moest doen wat de game jou volgens een to do lijstje voorschotelde. Faalde een van de objectives, dan faalde de missie.
Door de open structuur van de wereld in Unity, kun je zelf bepalen hoe je een missie inkleedt. Je kunt aanvullende sub-missies doen om meer over je target te weten te komen en extra XP te verzamelen, maar je kunt er ook voor kiezen direct voor je target te gaan.
Spelers die alles willen verkennen in de wereld, zullen alle sub-missies gaan doen om zo de beschikbare intel en achtergronden boven tafel te krijgen, maar spelers die zo snel mogelijk het verhaal willen ontrafelen, zullen sneller te werk gaan.
Daarmee gaat Unity iets meer richting de Hitman games waarbij je een missie ook op meerdere manieren kunt voltooien. Zo uitgebreid en divers als de kale killer in het maatpak zijn plannen kon uitvoeren, zal het in Unity niet zijn, maar je hebt meer vrijheid dan ooit tevoren.
Dat alles hangt nauw samen met het skills-systeem en de manier waarop je je eigen Arno ontwerpt. Soms is dat slechts uiterlijk vertoon - een blauwe of een rode hoodie bijvoorbeeld - maar voor een groot deel voert dat terug naar je skills en wapens.

Phantom Blade

Een wapen dat we nog niet eerder zijn tegengekomen in de serie is de Phantom Blade, een opvouwbare minikruisboog die je aan je pols vastmaakt en ideaal is voor de stealthy speler omdat je hiermee vanaf een redelijke afstand vijanden op een pijltje in de nek kan trakteren.

"Mijn hoofd onder de guillotine als Unity geen klasbak wordt!"

Alles wat je draagt, van je cap(uchon) tot je handschoenen, van schouderplaten tot zwaard en pistolen, heeft invloed op Arno z'n statistieken, onderverdeeld in Deadly, Resilient, Unseen en Agile. Zo zorgt een bepaald wapen ervoor dat Arno dodelijker wordt, maar dat je tegelijkertijd ietsjes minder snel en lenig bent. Ook vergaar je skillpoints die je naar eigen inzicht uit kunt geven.

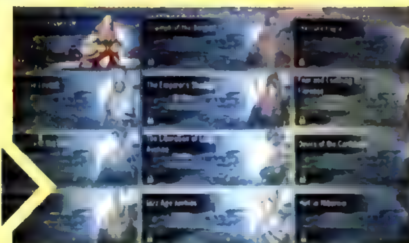
JA, KIJK MAAR GOED, MENEER. DUIZEND FRANCS IS ECHT EEN SPOTPRIJSJE VOOR DAT DING. ALLES IS PICOBELLO ONDERHOUDEN.

MMMM... EN DAN GA JE ZEKER OOK NOG BEWEREN DAT IE VAN EEN OUD VROUWTJE IS GEWEEST?

ALS ZE ER NOG EEN GRATIS TREKHAAK EN EEN SETJE WINTERBANDEN BIJ DOEN, IS IE VOOR MIJ.

Co-op

Een van de speerpunten in Unity is naadloze co-op voor twee, drie of vier spelers. Het mooie is dat je alle missies in je eentje kunt spelen, maar, afhankelijk van de sterwaardering van een (sub)missie, zie je of deze oorspronkelijk bedoeld is voor één of meerdere spelers.
Een driesterren missie kún je dus wel in je eentje spelen, alleen zal je dan over een goede uitrusting moeten beschikken en ervaren moeten zijn. Als beginnend Assassijn is het dus verstandiger om óf de hulp van je vrienden in te schakelen óf deze missie nog even te bewaren voor een later tijdstip. Co-op missies zijn sowieso erg cool, en zijn verdeeld in verhalende en heist missies. Die laatste zijn wat meer standaard en vooral bedoeld om loot en items te verzamelen.
Co-op missies zijn opgedeeld in drie fases, waarbij je er ook hier voor kunt kiezen om stil te werk te gaan en confrontaties te vermijden of (ongezien) alle guards om te leggen. Dat laatste is verleidelijk, al is coördinatie met je mede-Assassin(s) dan wel van belang voor het wel of niet slagen van de missie. In heist missies krijg je iedere keer als je ontdekt wordt namelijk steeds een beetje minder loot.
Ook hier ligt dus veel meer nadruk op stealth dan voorheen.



We'll always have Paris

Als liefhebber van alles dat Italiaans is, had ik niet verwacht dat het virtuele achttiende eeuwse Parijs mijn geliefde Rome uit Brotherhood zou kunnen overtreffen. Maar dat doet het wel.
Alleen de Notre Dame al is zo belachelijk gedetailleerd en mooi, dat je mond er van open zal vallen. Het beklimmen en binnen gaan van dit gebouw voelt als iets magisch. En als een ware Batman bovenop een waterspuwer de omgeving afspeuren om vervolgens vanuit de lucht op een target te springen, was nog nooit eerder zo spectaculair. Alleen al daarom heeft Unity mijn hart gestolen.

PLAN DE LA VILLE DE PARIS 1789

Zoals je kunt zien, bestaat Parijs uit verschillende districten die, als je goed kijkt, iets verschillen van kleur. Verschillende locaties worden uitgelicht, maar dat is slechts een tipje van de sluier van de vele iconische gebouwen die je kunt bezoeken in AC: Unity (zie kader pag. 16).
Opvallend is de nadruk op La Bievre, een zijriviertje van de Seine dat door verschillende delen van Parijs loopt. Dit riviertje zal dan ook een belangrijke rol gaan spelen in de game.





weetje • weetje

Volgens de geruchtenmolen zal je naast het hoofdverhaal, verschillende speciale missies mogen spelen met daarin een keur aan oude bekenden zoals Altaïr, Ezio en zelfs Aveline.
Slechte grap van iemand die zelf een plaatje in elkaar heeft geflanst of een dubbeldikke bonus voor de trouwe fans?

weetje • weetje

Het Parijs uit AC: Unity moet ongeveer tien keer groter zijn dan Rome uit AC: Brotherhood.

weetje • weetje

Nee, baklap; de Eiffeltoren zit natuurlijk niet in Unity. Die werd pas een eeuw later gebouwd!



VERWACHTING *JAN:*
Parijs is een gigantisch kruitvat vol intriges, prachtige gebouwen, geheimen en op brute wijze om te brengen tempeliers. En dat allemaal voor de liefde. Mijn hoofd onder de guillotine als Unity geen klasbak wordt!

+ Stel je eigen Arno samen.
+ Next-level co-op.
+ Parijs is mooi, smerig, mysterieus en chaotisch tegelijk.
+ Grootste AC game ooit.
- Zo groot en gedetailleerd, dus ook veel kans op bugs.

SANDBOX / THIRD-PERSON ACTION
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
13 NOVEMBER 2014

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

KULUM

Edwin, Mark, Niels & Maarten

In de ruim twintig jaar dat PU bestaat, hebben vijf hoofdredacteuren hier de baas proberen te spelen (founding father Mat Heffels niet meegerekend). We vroegen de vier voorgangers van Jan om hun gevoelens over hun tijd bij PU in 175 woorden te... uuuh... verwoorden.



EDWIN AMMERLAAN 1994 - 1999

250 keer PU in 175 woorden? Ed, Yvonne, Jan, JJ, Björn, Kees, Michael, Laura, Ben, Skate, Andreas, Ruben, Boris, René, PJ, Ayrton, EP&PP. MegaDrive, SNES, Game Boy, CD-i, eerste Xbox en PlayStation, NeoGeo. Ehh... NeoGeo? Mortal Marcel, Daikatana- en kippencover, profchecks met Rintje Ritsma en 2 Unlimited, Game Awards met Beau van Erven Dorens, strijd om primeurs en leuren om bèta's. Messcherpe rondetijden in Daytona USA, Los Angeles goes bananas. Oplage naar 60.000, petjes, T-shirts, agenda's en posters in no-time uitverkocht. Baanbrekend met website, op cd-rom en dvd. Hé, we doen wat op tv! Paniek om verdwenen redacteur, tranen van 't lachen om bijschriften van Ed. Altijd trots en onafhankelijk. Fanmail, haatmail, huwelijksaanzoeken, open sollicitaties en, oh ja, 'hebben jullie nog cheatcodes'? Gemiste deadlines, maar mooie excuses. Kapitale blunders, rake reviews, briljante journalistiek. Producenten in paniek, hier en daar een faillissementje. Recordomzetten, goed gevulde goodiebags en uitnodigingen van hier tot Tokyo. Lachen om concurrentie. Welke concurrentie? Lachen om adverteerders. Maar dat kwam weer goed. Behalve in Brussel. Gouden jaren, toffe collega's. Punt.

MARK FRIEDERICHS 1999 – 2001



Opeens was ie d'r:
De tweet van Jan!
Jan?
Welke Jan?
Ik ken geen Jan.
Jan Smit?
Jan Linders?
Jan Kooijman?
Ome Jan?
Jan Klaassen?
Jan Paparazzi?
Jan des Bouvrie?
Nee, Jan Meijroos.
Oh, die Jan.
Of ik een stukje wil schrijven voor de 250e PU.
En of ik het dan wil mailen naar Ed.
Ed?
Ed Cetera?
Ed Sheeran?
Ed Helms?
Ed Raket?
Mr. Ed?
Ed van Fred en Ed?
Nee, Ed Wiggemans.
Oh, die Ed.
Ja, hoor.
Gefeliciteerd!

NIELS ROODENBURG 2001 - 2011

Het kan raar lopen! Was ik ooit zelf uitgever van PU, en besprak ik met Maarten en Ed hoeveel pagina's Jan elke maand mocht vullen; krijg ik nu van diezelfde Jan de opdracht om een stukje voor in de 250e PU te schrijven, met daarbij het exacte aantal woorden en het dringende verzoek dit wel effe asap in te leveren. WTF!
Nu kan ik mij van die tijd nog wel een aantal zaken herinneren. Bijvoorbeeld dat Ed altijd klaagde over waar die stukjes van Jan bleven. En als die stukjes dan (veel te laat) binnenkwamen, dan was het zelfs voor Ed een uitdaging om er nog wat van te maken. Spelfouten, ontbrekende plaatjes, veel te veel, of juist veel te weinig woorden, en soms zelfs het geheel ontbreken van een stuk tekst of einde aan het verhaal...
Nu had ik destijds met Ed de deal, dat als hij alles weer gefixed had, ik na de deadline in de kroeg trakteerde. Volgens mij hebben we dat bijna 250 keer gedaan. In de verwachting dat Jan deze deal met Ed door heeft moeten zetten, wil ik bij deze dan ook duide... *Ed, maak jij m'n stukje effe af?*



MAARTEN BLONK 2011 – 2013

Bij de PU is het altijd feest. Ik was er bij de productie van honderd nummers bij, maar slechts één hoogtepunt hieruit kiezen? Echt? Hoe dan?
In een Mexicaans ziekenhuis terechtkomen omdat je tijdens een coverviewtrip van een Tomb Raider game je teen op het strand van Cancun breekt nadat je van je waterscooter afstapt, dat vergeet je niet snel. Mooiste moment? Nee.
Of dat miljoenen dollar kostende feestje van Activision waarbij het Staple Center vol zat met pers en sterren en er elke vijf minuten een andere wereldartiest optrad, terwijl Wouter en ik daar niets van meekregen omdat we op een raid waren naar koud bier en meerdere VIP-lounges trashten. Tot daar Paris Hilton dacht dat ik David Beckham was en met me op de foto wilde. Of zoiets. We hebben gelachen. Maar hoogtepunt? Nope.
Baklap TV? Nee. Yo!Post! dan? Nee. Zeven E3's? Nee.
Het was allemaal fantastisch, maar het échte feest was onderdeel te zijn van de redactie die dat weergaloze, magische en toch ook maffe blaadje elke maand weer wist te vullen. Gefeliciteerd jongens!



PS. Wouter vroeg mij of ik ook een foto wilde maken van hem en Paris Hilton, maar dat heb ik destijds niet gedaan omdat het mijn foto specialer maakte. Daarom is dit de beste foto. Sorry Wouter, het was een goede keuze.

DYING LIGHT VS. DEAD ISLAND 2

OORLOG ONDER DE ONDODEN

De videogamezombie vermenigvuldigt zich met een rótgang, maar in het geval van Dead Island 2 en Dying Light heeft Graddus daar geen enkel probleem mee. Dit zijn spellen waar je je standaard rót van schrikt. Alleen, zé lijken wel verrót veel op elkaar... Weet je wat: we houden gewoon een wedstrijdje tussen die wandelende lijken!

Ik kijk op de klok. Het is 2:59 - zondagnacht/maandagochtend. Zucht, wat heb ik mezelf aangedaan? Zo strak was die deadline nou ook weer niet. Gelukkig is de intro al af... hoewel: die 'rottende' woordgrapjes klonken in m'n hoofd toch een stuk leuker. En schrijf je videogamezombie wel aan elkaar? Een volle asbak en een leeg blikje Red Bull staren me aan. Ik kan niet meer, maar moet door. Morgenvroeg verwacht Ed deze tekst in zijn mailbox. Da's over een paar uur! Met bloeddoorlopen ogen staar ik in de spiegel. Is m'n huid echt zo grijs? Ik denk dat er een vloek op dit artikel rust. De wijzers springen op 3:00. In de verte hoor ik een kerkklok luiden. Ach, fock het. Ik slaap wel als ik dood ben. Want nu wil ik het weten ook: spelen we begin 2015 beter Dying Light of Dead Island 2? Laten we de - voorlopige - feiten eens op een rijtje zetten...

KWESTIE 1: DE HYPE

Dead Island 2 - De verrassende aankondiging van Dead Island 2 op de E3 zorgde voor euforie. Een vervolg op een van m'n favo gameseries ooit - de hemel zij geprezen! Maar was het wel hallelujah? Immers, dit deel wordt ineens door Yager gemaakt, bekend van onder andere Spec Ops. Techland was namelijk al bezig met... inderdaad: Dying Light. Toch, tijdens een korte behind closed doors en een blik op het zonnige Californië, verdween veel scepsis al snel. Dead Island 2 wordt weer honderd procent 'paradise meets hell'. En misschien nog wel meer.

Dying Light - Dying Light staat al wat langer op m'n radar. Logisch; de game werd al begin 2013 aangekondigd. Het was liefde op het eerste gezicht. Niet alleen omdat ik na Dead Island en opvolger Riptide smacht naar méér zombie-bashing, maar vooral doordat de look en feel zo vertrouwd zijn. Lastig te verwoorden, maar het heeft te maken met de karikaturale knulligheid van de Chrome Engine. Die shit past gewoon perfect bij een spel dat zichzelf niet te serieus neemt. Paradoxaal genoeg zelfs beter dan de gelikte Unreal 4 Engine van Dead Island 2...

KWESTIE 2: DE GAMEPLAY

Dying Light - Zombieschedels inslaan met absurde slagwapens; net als in de eerste Dead Islands vormt dit de gameplay-hoofdmoot van Dying Light. Maar wees eerlijk; iets anders hadden we ook niet gewild. Gelukkig voegt Techland er het een en ander aan toe. Free-running, bijvoorbeeld; oftewel op Assassin's Creed-achtige wijze door de omgeving klauteren. Je hebt zelfs een grappling hook! Daarnaast een heuse dag/nacht-cyclus, die invloed heeft op de difficulty. Oh, en wat dacht je van zombietje spelen in multiplayer?

Dead Island 2 - Aan de basismechanieken van Dead Island 2 is weinig gesleuteld. Grootste verschil met Dying Light zit 'm in de manier waaróp je je door de ondode hordes harkt. Yager gaat voor een traditionelere approach, dus verticaal en semi-lineair. De focus ligt hoofdzakelijk op zo bloederig en over-the-top mogelijk beuken. Niet voor niets kiezen de survivors in Dead Island 2 er zélf voor in de gevarenzone te blijven: de idioten halen er simpelweg een kick uit. En hé, geef ze eens ongelijk. Ze kunnen namelijk eindelijk dual-wielden!



KWESTIE 3: DE SETTING

Dead Island 2 - Zeker, er viel zat aan te merken op de originele Dead Island. Die shit was redelijk clunky en repetitief, en dan moest je ook de bugs maar voor lief nemen. Een van de zaken die het spel wel spot-on deed, was het neerzetten van sfeer. Een fascinerend contrast tussen paradijs en hel. Een paradijselijk inferno.
Dead Island 2 is de vanzelfsprekende stap voorwaarts, met voor het eerst een real-life locatie: Californië. Zonnig en oppervlakkig, lang leve de lol. Eigenlijk net als de game zelf, dus. Een excellente keuze.



Dying Light - In de eerste Dead Island werd je constant verblind door de zon. Sequel Riptide daarentegen verruilde de bountystranden voor een moeras, en dat deed helaas wat af aan de ervaring. Het was er veel grauwer. Grijzer. En daarmee ook stukken generieker. Ik ben bang dat Dying Light meer die laatste kant opgaat. Want wat er tot nu toe aan gameplay is geshowd, was vrijwel uitsluitend urban. Grauwe gebouwen en afzichtelijk asfalt. Ik zou het jammer vinden. Toch, met de juiste mindset is dit geen onoverkomelijk bezwaar.





Dead Island 2

ZOMBIE-MOE?

De afgelopen vijf jaar verschenen Dead Rising 2, Dead Rising 3, The Walking Dead, The Walking Dead: Survival Instinct, Plants vs. Zombies, ZombiU, How to Survive, Amy, Deadlight, DayZ, Lollipop Chainsaw, Dead Island, Dead Island: Riptide, All Zombies Must Die!, Dead Block, Rise of Nightmares, Onechanbara: Bikini Samurai Squad, Call of Duty: Nazi Zombies, The Last of Us, Red Dead Redemption: Undead Nightmare, Rock of the Dead, Yakuza: Dead Souls, Blood Drive, Left 4 Dead 2, Dead Nation, Minecraft, Burn Zombie Burn, Dead Space 2, Dead Space 3, I Made a Game with Zombies in It!, Zombie Apocalypse, Resident Evil: Revelations en Resident Evil 6...
Nu ben ik toch wel benieuwd: worden we dan écht nooit zombie-moe?



"Beide games hebben dat fijne, foute sausje; beide stellen vermaak voorop."

Dying Light



Dead Island 2

KWESTIE 4: DE EVOLUTIE

Dying Light - Zoals gezegd introduceert Dying Light een shitload aan vernieuwingen in het first-person zombieslash-genre. Denk aan verticale gameplay, een snufje RPG en zelfs een vleugje tactiek. Of al deze zaken ook goed worden uitgewerkt, is natuurlijk nog maar de vraag.
In ieder geval tekent het de ambitie van Techland: niet langer hersenloos tekeer gaan, maar slimmer zijn dan je vijand - juist omdat je die al door en door kent.



Dead Island 2 - Dead Island 2 is lachen, gieren, brullen. Rondvliegende ledematen, terwijl op de achtergrond Rick Astley door de speakers knalt. Genieten.
Echter, van enige evolutie is geen sprake, of het moet 'meer, groter en beter' zijn. Deze game doet precies wat je ervan verwacht. Maar weet je, soms is dat ook gewoon genoeg. Helemaal als derde deel uit een serie die zichzelf al bewezen heeft.



Dead Island 2

SLOTKWESTIE: WELKE IS NU BETER?

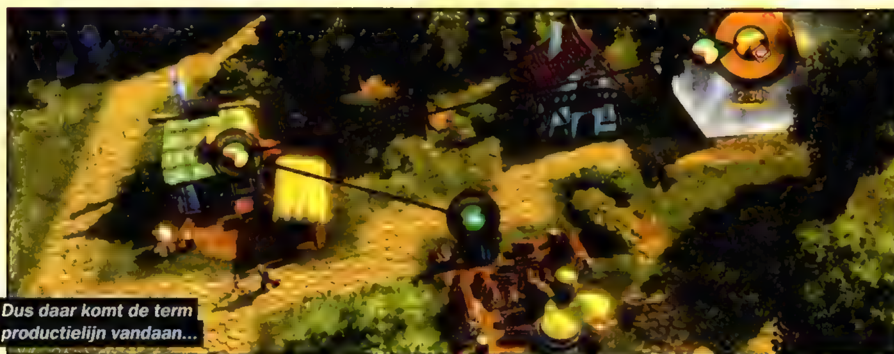
Laat duidelijk zijn dat zowel Dead Island 2 als Dying Light tot nu toe een bijzonder goede indruk op me maken. Beide games hebben dat fijne, foute sausje; beide stellen vermaak voorop.
Maar waar Techland evolueert en daadwerkelijk wat nieuwe dingen probeert, bijt Yager zich vast in het verleden. Dit uit zich voornamelijk in de gameplay. In Dying Light zijn de zombies echt een bedreiging. Vooral 's nachts moet je op je tellen passen. Het geeft de game een laagje diepgang, al moeten we het ook weer niet overdrijven; de wandelende lijken dienen in de eerste plaats toch als kanonnenvoer. Gewillig slachtvee, dat speciaal geprogrammeerd is om zo spectaculair mogelijk uit elkaar te spatten. Iets wat met name Dead Island 2 juist weer heel goed begrijpt. Dus, welke game nu beter is? In feite komt het erop neer waar je naar op zoek bent: luchthartige lol, of toch net effe iets serieuzers. Zombieland of The Walking Dead. Hmmm, nu ik erover nadenk, realiseer ik me plots hoe vet een combinatie tussen de twee zou zijn... Dead Light on Dying Island? ✖

THE SETTLERS
KINGDOMS OF ANTERIA





Duitsers houden van bouwen. Duitsers houden van degelijk. Duitsers houden van tradities. En toch gooit het Duitse Blue Byte de boel behoorlijk overhoop voor hun nieuwe Settlers game. Jan verkende het Koninkrijk van Anteria dat niet één maar twee games lijkt te huisvesten!


Dus daar komt de term productielijn vandaan...

De koddige, hardwerkende Settlers weten van wanten. Ze hakken, zagen, timmeren, zaaien, bakken, oogsten, (ver)bouwen, malen, beplanten, metselen, slachten en nog heel veel meer. Die brave onderdanen die zo keihard voor je werken... het is altijd een van de charmes van The Settlers geweest. Het is en blijft een heerlijk gezicht om al die arbeiders zich voor jou te zien uitsloven.
Heel langzaam groeit je dorpje uit tot een stadje, en uiteindelijk tot een grote stad, en je kasteeltje, bovenop de berg, bouw je uit tot een fraaie vesting en later een majestueus paleis.

De bezem erdoor

Blue Byte, dat al ruim twintig jaar aan Settlers werkt, heeft voor Kingdoms of Anteria uitvoerig onderzoek gedaan bij hun trouwe achterban. Geen slecht idee, want na twee decennia en het ietwat zwabberende The Settlers 7: Paths to a Kingdom was het toch wel eens tijd geworden om flink de bezem door de bouw-je-koninkrijk-en-hak-de-vijand-in-de-pan formule te halen.
Uit de reacties van de fans bleek dat ze het eigenlijk helemaal niet leuk vonden dat hun uitdijende stad door vijanden (deels) in puin gelegd kon worden. Daarvoor hadden ze er toch niet al hun tijd en energie in gestoken? Tegelijkertijd wilden grote groepen gamers de RTS-combat ook weer niet volledig overboord gooien.



weetje • weetje

De gesloten bèta gaat een dezer dagen van start. Misschien wil je je nog last-minute aanmelden? Check dan ***www.thesettlers.com.***

Het moet gezegd worden; Blue Byte heeft dit dilemma slim getackeld door de game op te splitsen in twee in elkaar grijpende delen: de Build Mode en de Adventure Mode die samen de gameplay van The Settlers: Kingdoms of Anteria vormen.

DA'S BEST VEUL

The Settlers: Kingdoms of Anteria bevat:
- **Ruim 400 gebouwen.**
- **Meer dan 2000 recepten om potions en andere upgrades mee te maken.**
- **Meer dan 200 technologieën om te onderzoeken.**

Korte en lange lijntjes

Laten we beginnen met het bouwen. En dan heb ik het over bouwen aan je economie, het neerzetten van gebouwen die nodig zijn voor diezelfde economie en het uitbouwen van bestaande percelen. Dit onderdeel oogt en voelt direct vertrouwd, maar kent tegelijkertijd vele laagjes. Niet dat je tig menuutjes moet doorspitten om een goedlopende economie te doorgronden, maar er zijn wel verschillende elkaar aanvullende productielijnen nodig.
Een simpel voorbeeld: een houthakker hakt bomen om en brengt die naar de zagerij die er planken van zaagt die nodig zijn voor de constructie van nieuwe gebouwen. Maar je hebt ook houthakkers nodig om het hout naar een ánder gebouw te brengen; alwaar er onderdelen voor hamers, zagen en bijlen van gemaakt worden. Dat gebouw heeft niet genoeg aan hout, want om gereedschap te maken (en later wapens) is ook staal nodig. Zo link je voor verschillende onderdelen resources aan elkaar.
Door een gebouw aan te klikken, zie je direct waar het aan gekoppeld is. In het begin bestaan de lijntjes uit een gebouwtje of drie maar uiteindelijk kun je tot wel negentien gebouwen in een productielijn hebben staan.



Naam & Faam

En daar blijft het niet bij. Werkers in je houtzagerij kun je bijvoorbeeld beter 'motiveren' door het gebouw te voorzien van speciale koffie waardoor je werkers langer kunnen doorgaan. Daarnaast dien je

je gebouwen te perfectioneren door ze groter, mooier en productiever te maken. Je kunt zelfs via een heuse techtree bepaalde technieken en bijbehorende gebouwen upgraden. Wanneer je een beetje een goede Bouwlord bent, vergaar je reputatie en hoe meer aanzien, hoe harder je onderdanen voor je werken en hoe eerder The King himself je in de smiezen krijgt. Dan krijg je een koninklijke brief die je in staat stelt om meer terrein in Anteria te ontginnen om nóg meer gebouwen neer te planten, nog meer technologieën te onderzoeken en bijvoorbeeld eindelijk de Master Blacksmith te bouwen. Deze smidse fabriceert zwaarden, bijlen, speren en magische pantsers, bedoeld voor jouw Heroes.


Het hout voor het podium lag al klaar. Het TROS Muziekfeest Op Het Plein was het jaarlijkse hoogtepunt voor The Settlers. Gepresenteerd door de plaatselijke smid. Jan Smid.


Dit is Frans; als je iemand zoekt die een huis voor je bouwt, moet je hem hebben. Ze noemen 'm niet voor niks Frans Bouwer.

Magisch harnas

Ook op avontuurlijk gebied slaat Kingdoms of Anteria een nieuwe weg in. Het idee is dat je op een grote landkaart diverse queesten aanklikt om op avontuur te gaan. Dat doe je met maximaal vier Heroes, waarbij je per queeste uit zeven verschillende klassen mag kiezen.
De Heroes - van de helende priester tot de sexy vechtersbazin, van de vingervlugge boogschieter tot de beukende bul - gaan op een heus dungeon crawler avontuur om bijvoorbeeld korte metten te maken met een bende bandieten waarvan de leider jouw helden al meerdere keren heeft verslagen.
Door je onderdanen hard voor je te laten werken, komt er een moment dat je Blacksmith een dusdanig sterk en magisch harnas voor je helden kan smeden dat je de bandietenleider wél aankunt. Daarnaast train je, mits je de juiste gebouwen hebt neergezet en technologieën hebt onderzocht, legereenheden die je met je Heroes mee kunt sturen, zoals bodyguards en healers. Tegelijkertijd maak je diverse items, wapens en andere gear in je stad.

"De nieuwe Settlers durft na jarenlang op save spelen eindelijk eens te innoveren."

Tijdens de queesten knokken je Heroes wat af, waardoor ze XP verdienen, in rang stijgen en zo aanspraak maken op nieuwe knokmoves en magische vaardigheden. Per expeditie zetten je Heroes een basiskampje op, en dat flirt met het basis bouwen zoals je dat kent uit het RTS genre. Toch is er, als het gaat om de actie en de missies die je Helden moeten uitvoeren, meer gekeken naar games als Diablo en Torchlight.

Single- en multiplayer zijn één

Het leuke van dit alles is dat het spel singleplayer en multiplayer met elkaar verenigt. Het spel vraagt je altijd online te zijn en wel om verschillende reden. Om te beginnen kun je met andere online spelers goederen ruilen en daarbij zelf je prijs bepalen. Heb je hout, wol, staal of graan nodig? Dan bied je kristallen, veren, kool en slakroppen aan. Natuurlijk kun je, als je maar hard genoeg werkt, alle benodigde resources zelf bij elkaar spelen, maar met andere spelers handelen gaat een stuk sneller.
Daarnaast is er de coöperatieve opzet van de Adventure Mode waarbij maximaal vier spelers met vier helden op avontuur gaan en de loot en XP delen. Je kunt ook met twee man tegelijk online, dan krijg je allebei twee Heroes onder je knoppen. Als je wil, kun je Kingdoms of Anteria natuurlijk ook in je eentje spelen, maar alleen is ook maar alleen.



Fundering

De nieuwe Settlers game durft na jarenlang op save spelen eindelijk eens te innoveren, zonder datgene wat de serie groot heeft gemaakt uit het oog te verliezen.
Er valt meer dan ooit te bouwen en vooral, uit te bouwen, met een complex en uitdagend economiesysteem.
Bovenop die vertrouwde fundering hebben de makers een toegankelijke kerker-kruiper laag aangebracht en die twee grijpen slim op elkaar in. Of de Diablo-light aanpak de hele game overeind blijft, is nog effe afwachten maar mijn interesse is absoluut gewekt. ✪





VERWACHTING JAN:
Eindelijk is er een frisse wind door The Settlers serie gaan waaien. Bouwen én op een arcade RPG-avontuur, alleen of met je vrienden. Wat wil een mens nog meer?

- Bouwsim en action-RPG ineen.
- Cartooneske vormgeving.
- Samen met andere spelers handel drijven.
- Samen met andere spelers kerkers doorploegen.

BOUWSIM-RTS-DUNGEON CRAWLER
BLUE BYTE / UBISOFT
EIND 2014

MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

PREVIEW | PC | PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE

Tussen het najaarsgeweld met titels als Destiny, Assassin's Creed en Call of Duty, dreigt Shadow of Mordor een beetje onder te sneeuwen. Onterecht, vindt Jan die niet eerder zo'n brute 'LotR-achtige' game speelde.



Uitgever Warner Bros. ging de laatste jaren wat wispelturig om met haar Lord of the Rings franchise. Ik bedoel: zijn er gamers die heel warme gevoelens hebben overgehouden aan spellen als Guardians of Middle-earth, The Lord of the Rings: War in the North of The Lord of the Rings: Aragorn's Quest? De LEGO LotR games (die Warner zelf maakte) vond ik dan wel weer lachen geblazen, maar ik zou zelfs een LEGO: Goede Tijden, Slechte Tijden nog spelen.

Voor Shadow of Mordor heeft men developer Monolith ingeschakeld, de makers van de niet onverdienstelijke MOBA Guardians of Middle-earth. Met Shadow of Mordor verruilt Monolith de kleinschaligheid van arena-gameplay voor de enorme open wereld van Mordor vóór de periode waarin het verhaal van The Lord of the Rings zich afspeelt.

Bovendien vullen de makers hun sandboxgame met honderden Orcs mét geheugen, dikke combo's, bloederige finishing moves, RPG-elementen en een flinke scheut Assassin's Creed. Kijk, nu wordt het interessant.

> **"Honderden Orcs mét geheugen, dikke combo's, bloederige finishing moves, RPG-elementen en een flinke scheut Assassin's Creed."**

De Wraith

In Shadow of Mordor ben jij Ranger Talion die op een noodlottige nacht moet toezien hoe z'n gezin wordt vermoord en zelf ook het loodje legt... ware het niet dat een Wraith (een geest) hem redt. Samen ga je, vol wraakgevoelens, op een avontuur waarbij je kan switchen tussen Talion en de Wraith, beiden met verschillende krachten en moves.

De Wraith blijkt echter niet het eerste de beste spook te zijn, maar de elfensmid Celebrimbor die ooit de Rings of Power creëerde. De speciale krachten van de Wraith bestaan onder andere uit de tijd vertragen, vijanden spotten (doet denken aan de Eagle Vision uit Assassin's Creed) en dieren en vijanden beïnvloeden of tijdelijk overnemen. De bijzondere wereld waarin de Wraith verkeert, is bij vlagen spooky vormgegeven - denk aan wat Frodo meemaakt als hij de Ring omdoet - en laat je ook goed zien waar Gollum is geweest. Yep, die



Ik voel een muziekje hierbij... iets van dj 100% Isis.



weetje • weetje

Monolith werkt voor Shadow of Mordor samen met prop-maker Weta Studio's, Peter Jackson en Middle-earth Enterprises om de look & feel van de spelwereld zo overtuigend mogelijk neer te zetten.

kleine, hijgerige slymbal is ook weer van de partij en natuurlijk op zoek naar De Ring. Wat zijn rol in het verdere verhaal is, is nog onduidelijk, maar je loopt de voortdurend 'My Preciousssss' uitkramende dwaas meerdere keren tegen het lijf.
Voor alle duidelijkheid; jij neemt als Wraith dus bezit van Talion, maar als je speciale powers op zijn, schakel je automatisch terug naar Talion. Voor beiden is echter een uitgebreide skill-tree beschikbaar, waardoor je al spelend steeds meer punten verdient die je spendeert aan nieuwe moves.


Zie je wel dat mannen ook goed kunnen multitasken.

DE MAN VAN RED DEAD REDEMPTION

Warner Bros. Interactive heeft voor Shadow of Mordor Christian Cantamessa als schrijver aangetrokken. Cantamessa was eerder verantwoordelijk voor het verhaal van Red Dead Redemption en dat was een fraai stukje schrijfwerk, waarbij (naast het puike hoofdverhaal) vooral de sidequests voor verrijking en verdieping zorgden in Rockstars westerngame. Het verhaal van SoM speelt zich af voor de gebeurtenissen in The Lord of the Rings, maar ná de gebeurtenissen van The Hobbit. Dat betekent dat je tijdens je avonturen in Mordor, buiten Gollum, nog meerdere bekenden tegen het lijf zult lopen.

Nemesis systeem

Een van de Wraith-moves is het eerdergenoemde hoppen van vijand naar vijand om zo hun gedachten te lezen en ze eventueel tegen hun medestanders op te zetten. En hier komt iets heel belangrijks om de hoek kijken: het zogenaamde Nemesis systeem.
Ons aller Alie heeft dit systeem online al haarfijn uitgelegd, maar toch blijft het lastig om het helemaal te bevatten. Pas nu ik het een paar keer in actie heb gezien, begin ik een beetje te begrijpen hoeveel impact het heeft op de gameplay.
De legers van Mordor bestaan uit rangen en standen en alle Orcs hebben onderlinge relaties met elkaar. Dood jij een van de 'hogere' Orcs, dan zal een 'lagere' Orc zijn plaats innemen. Zo is er dus voortdurend verandering in de legers gaande. Daarnaast herinneren vijanden jouw acties. Een gevecht met een Orc kan namelijk ook onbeslist eindigen waarbij jij of de bad guy vlucht. Komen jullie elkaar later tegen, dan is het natuurlijk meteen aan.
Talion (en de Wraith) stijgen in XP, maar dat geldt ook voor de Orcs. Uiteindelijk zal je diverse eindbazen moeten verslaan in verschillende regio's van Mordor. Maar die eindbazen laten zich niet zomaar zien; eerst zul je bijvoorbeeld twintig lagere Orcs gedood moeten hebben, anderzijds kun je ook een Orc die je beïnvloedt hebt, zijn eigen meester om laten brengen. Alles is mogelijk.


weetje • weetje
Gollum z'n stem wordt gedaan door voice actor Liam O' Brien die reeds honderden rollen voor animé en games insprak.

Shadow of Creed

Dat dit najaar je aandacht naar games als Destiny of Assassin's Creed: Unity gaat, snap ik helemaal, maar vlak Shadow of Mordor dus ook niet uit. De game zit boordevol content, slimme, mee-evoluerende vijanden, brute combat en een open wereld waarin je grotendeels zelf je reisroute en de volgorde van queesten bepaalt. Dat het spel meer dan eens aan Assassin's Creed doet denken - met name het klimmen en klauteren, het bespringen van vijanden van grote hoogte en het counteren - is zowel een nadeel als een voordeel, maar met de LoTR lore zit het meer dan goed. En om op deze manier op Orcs te jagen en ze vervolgens af te maken, daar valt weinig op af te dingen. ✪


Als je iemand z'n hoofd vasthoudt, is het toch geen onthoofden, maar ontrompen?



REVIEW DISCLAIMER

Natuurlijk hadden we hier graag de review van Shadow of Mordor afgedrukt, maar het lukte helaas niet de reviewdisc op tijd binnen te krijgen. Begin oktober lees je ons uiteindelijke oordeel vanzelfsprekend op **www.pu.nl**.



VERWACHTING JAN:
In deze rauwe wereld van Mordor is het goed toeven. Voor Lord of the Rings fans die ook AC hoog in het vaandel hebben staan, of andersom, kan deze bloederige combinatie wel eens verrassend goed uitpakken.

- + Voortdurend evoluerende vijanden.
- + Brute combo's.
- + Uitgebreide skill-tree.
- − Loopt grafisch wat achter.

OPEN-WERELD THIRD-PERSON ACTION-RPG
MONOLITH / WARNER BROS. INTERACTIVE
8 OKTOBER 2014

FAR CRY 4

Far Cry 4 lijkt best veel op Far Cry 3. Vervelend? Welnee. Jan had een hands-on met de game en zag niet één, maar twee andere gezichten van de sandbox-shooter in de Himalaya.

PREVIEW | PC | PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE


Voor die gast links hoef je niet bang te zijn; aan z'n broek kun je zien dat hij nog in training is.

Waar bijvoorbeeld de FIFA aanhang de kleine aanpassingen elk jaar weer weet te waarderen, werd over Far Cry 4 alleen maar gemekkerd dat het zoveel op zijn voorganger leek.

> "Een sandbox shooter met hoge pieken en weinig dalen."

Onterecht, in mijn ogen, maar toch moet Ubisoft oppassen dat haar formules niet te voorspelbaar worden. Watch_Dogs werd door sommigen al Assassin's Creed met hacken genoemd en niet te ontkennen valt dat we in FC4, naast elementen uit deel 3, ook heel wat ingrediënten uit andere Ubisoft sandboxgames tegenkomen.
Daarom was het aangenaam dat FC4 op Gamescom een ander deuntje blies. En dat zelfs twee keer.

James Bond

Ik sta op een besneeuwde berghelling ergens in de Himalaya. Aan de overkant van een diepe kloof bevindt zich een legerbasis waar een hoge militair moet worden uitgeschakeld. De enige manier om daar te komen, is via een vlucht met m'n wingsuit. Ik neem een aanloop, een sprong... en beland midden in een woest brullende sneeuwstorm alsof ik in een scène van een moderne James Bond film ben beland.



Eenmaal bij de basis geland, is het zaak stealthy te opereren. Guards dragen witte winterjassen en zijn nauwelijks te onderscheiden vanwege het dikke pak sneeuw. Word je ontdekt (en dat werd ik tijdens mijn hands-on meer dan eens) dan breekt de hel los.
Dit is echt zo'n missie waarbij sluipen de enige optie lijkt. Je hebt dan ook slechts de beschikking over een kruisboog (met zoomlens) en een gedempt, automatisch pistool. Hoe dan ook; een fijn stukje gameplay.

Spooktijger

Waar bovenstaande missie vooral een úiterlijk afscheid van de tropische gameplay van zijn voorganger was, tapt het bezoek aan Shangri-La ook gameplay-technisch uit een ander vaatje.
Via meditatie en speciale tapijten (die je vindt in Kyrat) komt hoofdrolspeler Ajay vijf keer in de mythische vallei terecht om daar tempels te ontdoen van magische tegenstanders met gouden maskers. Shangri-La is mysterieus, er hangt overal een rode gloed en aan alles voel je dat je in een soort droomwereld bent beland.

SHANGRI-LA-LA-LA-LA

Shangri-La is de naam van het aardse paradijs uit het boek Lost Horizon (1933). Vier Britten overleven een vliegtuigongeluk en belanden in een klooster aan de voet van de Tibetaanse berg Karakal.
Het verhaal van Shangri-La is gebaseerd op de beschrijvingen van Shambhala, een volgens de Tibetaans-boeddhistische overlevering mystieke stad. Mythe of niet, ook Gerard Joling zong in 1988 over deze plek op het Eurovisiesongfestival. Jijks!

Je beschikt niet langer over je guns en granaten maar slechts over een pijl-en-boog, je kunt de tijd vertragen én, en dat is echt heel stoer, je hebt een Bengaalse spooktijger aan je zijde die je op vijanden kunt afsturen.
De levels in deze wereld zijn behoorlijk spooky en pittig. Vijanden worden namelijk al snel moeilijker te verslaan en ook je Bengaalse buddy legt zo nu en dan het loodje... maar gelukkig spawnt ie na een tijdje weer terug. Marianne Thieme hoeft vooralsnog niet in de pen te klimmen.


Mijn vrouw was na de vakantie nogal aangekomen, en toen we ruzie hadden, noemde ik haar een vette neushoorn. Ze ging he-le-maal uit haar dak. Ik besloot doodstil te blijven staan want neushoorns zien slecht en reageren vooral op bewegingen binnen hun gezichtsveld.



VERWACHTING ***JAN:***
Far Cry 4 wordt een sandbox shooter met hoge pieken en weinig dalen. De game heeft veel gelijkenissen met zijn vette voorganger, maar genoeg eigen smoel om de concurrentie flink in de bek te tuffen.

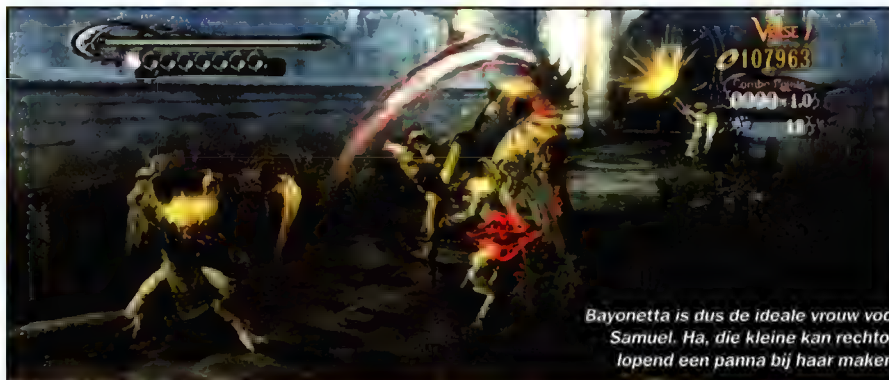
- + Bovennatuurlijk tintje.
- + Sneeuwlevels zorgen voor veel sfeer.
- + Open structuur van levels.
- + Een spooktijger als sidekick!

FIRST-PERSON OPEN WERELD SHOOTER
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
18 NOVEMBER 2014

BAYONETTA 2



Bayonetta 2 verschijnt exclusief voor de Wii U, en daar gaan PlayStation en Xbox-bezitters heel wat aan missen, volgens Samuel en Jurjen. Tenminste, dat lijkt de conclusie die we kunnen trekken uit hun bizarre conversatie...



Bayonetta is dus de ideale vrouw voor Samuel. Ha, die kleine kan rechtop lopend een panna bij haar maken.

Wat vond jij van de Gamescom, dit jaar, Jurjen?

Heel tof, alleen begon ik mijn vrouw na een dag of drie toch wel te missen.

Pffff, daar zeg je me wat. Ik sta dan wel bekend als de eeuwige vrijgezel, maar ik heb eigenlijk best wel zin om te settelen met een fijne vriendin.

Op wat voor vrouwen val jij eigenlijk?

Dat is het probleem nou juist: Ik ben extréém kieskeurig als het gaat om partners.

Ah, joh, dat valt wel mee, toch?

Ik hou van heel vrouwelijke vrouwen. Van die classy meisje-meisjes die op ballet hebben gezeten en roze een mooie kleur vinden, enzo.

Dat is toch niet zo raa...

Maar ze moeten ook een duister, seksueel randje hebben. Ik hou ervan als een vrouw zwarte eyeliner en rode lippenstift draagt, en heel verleidelijk voor de dag kan komen.

Gekke rocker dat je be...

Noem me oppervlakkig, maar ze moet gewoon een lekker wijf zijn. Ze moet benen hebben van hier tot Tokyo, vormen waar je van gaat kwijlen en haar dat zwarter is dan mijn ziel. Ze moet er goed uitzien met een korte én lange coupe, en het leuk vinden om vaak van haarstijl te veranderen.

Oké, dat is behoorlijk specifiek, inderd...

Ze moet ook van actie houden en goed kunnen vechten. Maar als ze vecht, dan moet het wel vrouwelijk blijven. Ze moet een soort erotische swag in haar vechtmoves hebben, alsof ze aan het paaldansen is, en ze heeft dingen als naaldhakken die kunnen schieten, haha.

"Dit wordt een van de meest gestoorde, over de top en, hopelijk ook, beste actiegames van de huidige generatie."

Wacht eens even, jij...

En ze moet, net als ik, een grote fascinatie hebben voor het paranormale. Als je in haar hoofd zou kunnen kijken, dan zou je de meest gestoorde engelen en demonen zien. Entiteiten die kunnen transformeren in groteske wezens die groter zijn dan een wolkenkrabber.

Sam, je...

Haar idee van een ideale vakantie zou zijn: shoppen in hartje New York en vervolgens door de stad vliegen in haar eigen privéjet. Daarna gaat ze bovenop die jet vechten tegen grote demonen, terwijl 't vliegtuig met duizend km/uur langs de wolkenkrabbers sjeest. Ook laat ze dan haar kinky kant zien, door iedereen af te ranselen met een zweep. En ze is zo oogstrelend dat als zij met haar soepele lichaam op het nippertje aanvallen ontwijkt, het lijkt alsof alles in slow-motion gaat. En dat allemaal op de eerste dag van de vakantie.

Jij hebt het begin van Bayonetta 2 gespeeld, hè?

En dan gaan we samen naar het park, mijn prinsesje en ik, en dan nemen we LSD, om in het gras weg te dromen. En dan zien we samen hoe ze als een soort superheks tegen andere heksen vecht op de voorgrond, terwijl haar ziel in de achtergrond aan het vechten is in de vorm van een gigantische draak tegen andere gigantische draken. En alle vijanden - waaronder ook dingen zoals een half engel-half neushoorn en een geaborteerde foetus ter grootte van een vrachtwagen - ontploffen in een regen van bloed en paarse lichteffecten. En ik zal voor altijd van haar houden.

Ik denk dat ik weet waarom je nog single bent.

weetje • weetje

De game wordt gebundeld met de allereerste Bayonetta uit 2009, een game die voorheen alleen verkrijgbaar was op PS3 en Xbox 360. Bedankt, Nintendo!



Toen Samuel tegen Bayonetta zei dat hij 'happy' was, antwoordde ze: 'Oh leuk, kun je dan de groeten doen aan Dopey, Sneezy en Grumpy...'



VERWACHTING SAMUEL:

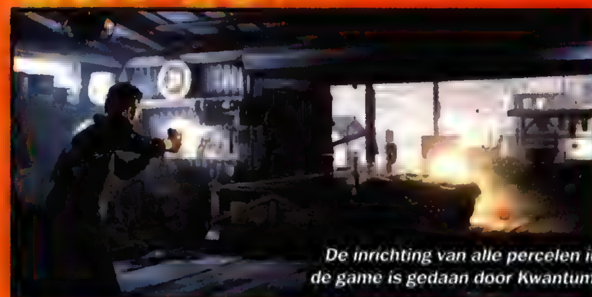
Bayonetta was een van de meest gestoorde, over de top en beste actiegames van de vorige generatie. Bayonetta 2 wordt een van de meest gestoorde, over de top en, hopelijk ook, beste actiegames van de huidige generatie.

+ Visueel zoooooo imposant.
+ Perfecte controls.
+ PlatinumGames heeft letterlijk nog nooit een slechte game gemaakt.
- Bayonetta valt niet te daten.

ACTION-ADVENTURE / HACK & SLASH
PLATINUMGAMES / NINTENDO
OKTOBER 2014

QUANTUM BREAK

Quantum Break deed met zijn prachtige beelden bij menigeen de adem stokken. Toch zijn er bij velen nog twijfels over deze tijd-manipulerende third-person shooter. Jan ziet de Xbox exclusive in ieder geval wél zitten, en probeert jullie (vijf)puntsgewijs te overtuigen.



De inrichting van alle percelen in de game is gedaan door Kwantum.

1 Meer dan een action game

Quantum Break (QB) is meer dan alleen een third-person actiongame. Natuurlijk vormen de shootouts een belangrijk onderdeel van de gameplay, maar er zijn ook aardig wat puzzels. Puzzels waarbij je óók je tijd-manipulerende krachten dient te gebruiken. Zo moet je op topsnelheid door een instortend gebouw rennen dat door bewuste haperingen in de tijd, steeds opnieuw instort en weer herstelt. Of je bevriest de tijd waardoor je niet onder een lading exploderende auto's belandt.

"In de uiteindelijke game zullen de krachten van Jack beter gedoseerd zijn."

2 Meer dan een game

QB is zelfs meer dan alleen een game. Het is ook een live-action serie die je meemaakt door de ogen van schurk Paul Serene, de baas van evil company Monarch. Na elk hoofdstuk van de game, krijg je een hoofdstuk van de serie met echte acteurs, waarna het volgende hoofdstuk van de game zich aandient en ga zo maar verder.
De episodes van de serie zijn echter interactief. Jij moet keuzes maken en die keuzes hebben niet alleen invloed op het verloop van de serie zelf maar ook op de gameplay!
Creative Director Sam Lake van Remedy vertelde me dat men alternatieve content schiet voor de serie zodat de speler/kijker straks wat te kiezen heeft. Een kruisbestuiving dus.

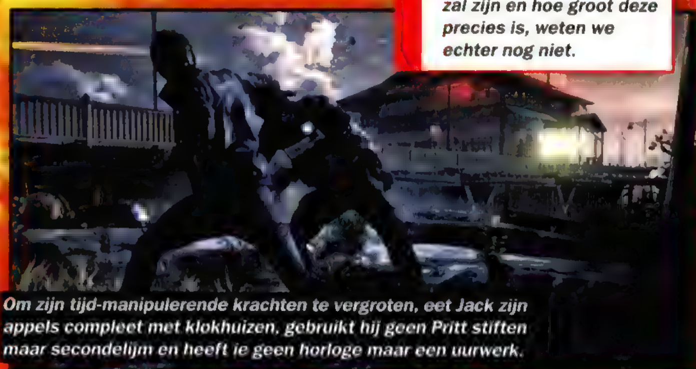


weetje • weetje

Naast Jack zal je in de game ook nog met Beth Wilder kunnen spelen. Wat haar rol in het spel zal zijn en hoe groot deze precies is, weten we echter nog niet.

3 Serie beïnvloedt gameplay

De keuzes in de serie hebben dus impact op de gameplay. Na het tijd-experiment dat helemaal misgaat, kun jij als Paul in de serie kiezen om twee dingen te doen. Je kiest de hardline aanpak: zero tolerance, burgers intimideren en schieten op iedereen die niet meewerkt. Of je kiest voor de doofpot. In dat geval creëert Monarch een cover-up en schilderen ze Jack af als een tijd-terrorist.
De invloed van de serie op de gameplay uit zich in het feit dat er in het geval van de doofpot-strategie minder Monarch guards rondlopen in Riverport, maar dat de burgers in de game veel agressiever op jou (Jack) reageren, je aan zullen geven of de guards erbij halen. Op die manier krijg je dus verschillende spelsituaties naar aanleiding van de keuze die je maakt in de serie.



Om zijn tijd-manipulerende krachten te vergroten, eet Jack zijn appels compleet met klokhuizen, gebruikt hij geen Pritt stiften maar secondelijm en heeft ie geen horloge maar een uurwerk.

MOMENTUM VASTHOUDEN

Met Quantum Break heeft Microsoft een Xbox exclusive in handen die hoge ogen kan gaan gooien. Hopelijk pullt Remedy geen Alan Wake-je en stellen ze de game niet tig keer uit, want dat deed die game weinig goed. Het momentum vasthouden dat Quantum Break nú heeft, lijkt me dan ook de grootste uitdaging voor Microsoft.



Kogelvrij vest lijkt mij een verkeerde benaming. Kogelwerend zou het moeten heten. Kogelvrij is meer iets voor scholen in oorlogsgebieden.

4 Krachten gedoseerd

Tijdens de speldemo was Jack zeer krachtig en schopte hij enorm kont, maar dat was vooral om de powers van Jack te tonen aan het publiek. In de uiteindelijke game zullen de krachten van Jack beter gedoseerd zijn en zul je je timepowers vooral moeten inzetten op momenten dat het je echt te heet onder de voeten wordt.

5 Verhalende momenten

De third-person actie voelt bekend maar oogt waanzinnig mooi. Toch zijn het juist de verhalende rustmomenten, waarbij de impact van de scheuren in de tijd zichtbaar worden, die op mij de meeste indruk hebben gemaakt.

VERWACHTING JAN:
De actie in Quantum Break ziet er gruwelijk uit en biedt veel ruimte om met je vijanden te stoeien. Als de live action serie dat goed aanvult, kan hier iets heel moois ontstaan.

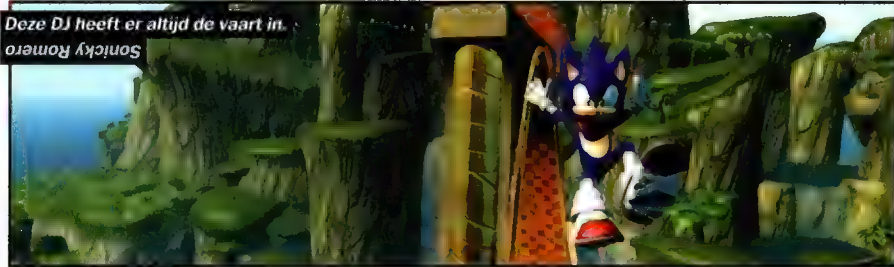
- + Sfeer.
- + Graphics.
- + Gruwelijke tijd-manipulerende actie.
- + Bepaal (deels) de uitkomst van de game en de serie.

BASICS
THIRD-PERSON ACTION-ADVENTURE
REMEDY ENTERTAINMENT / MICROSOFT
2015



SONIC BOOM
RISE OF LYRIC

Wanneer je in 1993 op een vol schoolplein had verklaard dat de nieuwste Sonic-games in 2014 exclusief naar de consoles van Nintendo zouden komen, was je honderd procent zeker door Sega-fans in elkaar geslagen, meent Jurjen.



Deze DJ heeft er altijd de vaart in. Sonicky Romero

Ja, dat meen ik. En waarschijnlijk hadden ze je Mario-broodtrommel ook nog effe volgescheten en op het dak van het fietsenhok gegooid. Want toen in 1993 de eerste PU's verschenen, woedde er een felle oorlog tussen Sega en Nintendo, destijds twee aan elkaar gewaagde concurrenten, net als hun boegbeelden Sonic en Mario.

Tegenwoordig gaat de console war vooral tussen PlayStation en Xbox. Sonic en Mario zijn geen concurrenten meer maar verschijnen vrolijk zij aan zij in hun Olympische games en - iets minder vrolijk - de Smash Bros.-serie. Sonic en Mario zijn trouwens ook niet langer aan elkaar gewaagd. Misschien nog wel qua uitstraling (Sonic heeft zijn looks altijd al mee gehad), maar niet qua games.

Koers kwijt

Wie tegenwoordig een nieuwe Mario-platformer aanschaft, weet wat hij krijgt: topkwaliteit. Daar is sinds 1993 eigenlijk weinig aan veranderd.

Bij de aanschaf van een nieuwe Sonic-platformer zat je in de jaren negentig ook altijd goed, maar sinds de overstap naar 3D lijkt het Sega-schip met boegbeeld Sonic een beetje de koers kwijt. Je weet gewoon niet meer wat je krijgt bij een nieuwe Sonic, en het niveau van Mario's platformers hoef je al helemaal niet te verwachten. Ook niet bij Sonic Boom, de nieuwste poging van Sega om Sonic in een frisse vorm weer relevant te maken. Nee, ik wil Sonic Boom niet op voorhand al compleet afbranden. Maar nu ik de preview-demo van de Wii U-versie uitgebreid heb gespeeld, wil ik al wel melden weinig enthousiast te worden van het gebodene. Wat misschien ook wel een beetje komt doordat de nieuwe Sonic geen platformer meer is.

> **"De 'oude', snelle platformer delen voegen niets toe aan wat geslaagde Sonic-platformers al hadden."**

Energiestraal

Wisselend tussen Sonic en de nieuwe, met anabolen opgeblazen versie van Knuckles, verken ik een fabrieksachtige 3D-omgeving. Ik druk snel achter elkaar op de Y-knop om legers van robots te verslaan. Mijn nieuwe wapen is een energiestraal, daarmee trek ik schilden van robots en slinger ik vijanden door de lucht.

Er zijn ook omgevingspuzzels waarin ik de energiestraal - bijvoorbeeld - gebruik om schakelaars om te zetten. Ondertussen lullen Sonic en Knuckles me de oren van m'n kop.

Ondanks verzamelbare ringen en een Spin Ramp hier en daar, heeft het allemaal weinig met de typische Sonic-gameplay te maken. In plaats van een platformer is Sonic Boom een 'character driven' action-adventure geworden. Tenminste, voor het grootste deel.

De demo bevat ook nog een relatief kort segment waarin ik Sonic als vanouds door een hindernisbaan vol loopings en jumps laat snellen. Daarbij kan ik zijn nieuwe energiestraal gebruiken om aan bepaalde rails te hangen en te slingeren. Ondanks dat ene nieuwtje, voelt het allemaal akelig bekend aan.

Afwisseling

In plaats van dat geliefde gameplay samensmelt met nieuwe mogelijkheden (zoals in Mario's platformers) kiest men bij Sonic Boom toch weer voor een afwisseling tussen die twee facetten.

Helaas zijn de 'nieuwe' action-adventure delen naar mijn smaak te oppervlakkig en een beetje te veel op kinderen gericht, zoals in spellen die rondom tekenfilmfiguren worden verzonnen (wat dan wel weer aansluit bij het feit dat de Sonic Boom-reboot ook een cartoonserie behelst).

De 'oude', snelle platformer delen zijn naar mijn smaak te inwisselbaar, ze voegen in elk geval niets toe aan wat geslaagde Sonic-platformers als Generations en Colours al hadden.

Wat Sonic anno 2014 zou moeten zijn? Jongens, ik weet het ook niet. Maar ik verwacht niet dat Sonic Boom ons een overtuigend antwoord gaat geven. ✪

weetje • weetje

Eigenlijk is Sonic Boom een nieuwe lancering van het fenomeen Sonic, met frisse uiterlijkheden en avontuurlijke verhaallijnen die je niet alleen terugziet in Wii U-titel Rise of Lyric, maar ook in de tegelijk verschijnende, compleet verschillende 3DS-game (Shattered Crystal, gemaakt door Sanzaru Games), een later verschijnende tv-cartoonserie (computergeanimeerd) en merchandise (knuffels, action figures, broodtrommels, de hele mikmak).



Sonic heeft nooit harde drollen, die gast is altijd aan de racekak.



VERWACHTING JURJEN:
Misschien moeten Sega gewoon eens een platformer maken waarin Sonic níet zo snel vooruit gaat? Met een snorretje, en een rode pet op z'n kop? Of schop ik nu de dertien laatst overgebleven Sonic-fans tegen de schenen? Zolang ze maar van mijn broodtrommel afblijven!

- Nieuwe action-adventure delen zijn voorspelbaar.
- Nieuwe action-adventure delen zijn een tikje kinderachtig.
- Oude platform delen zijn kort en nietszeggend.
- Ik heb weinig hoop dat dit nog goed komt.

3D ACTION-ADVENTURE / PLATFORMER
BIG RED BUTTON ENTERTAINMENT / SEGA / NINTENDO
21 NOVEMBER 2014

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Het idee was leuk, en het eindresultaat zonder overdrijven formidabel, maar wat wás het maken van de Game Momenten Special een lijdensweg voor Wouter. Natuurlijk had Ed al gewaarschuwd dat er eerder aan begonnen had moeten worden, maar waarschuwingen van Ed zijn blijkbaar als natte winden in een zandstorm… of zoiets.

Anyway, het is uiteindelijk allemaal gelukt. De special is op tijd afgekomen en het is een kunststukje geworden waar we allemaal, en Wouter in het bijzonder, trots op mogen zijn. Het is weliswaar pas de tweede keer dat we de titel 'Speciale Redacteur Van De Maand' vergeven, maar zelden was ie meer verdiend dan deze maand door Wouter (hoogstens één keer).

044

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS JE OP EEN YOSHI SPRINGT, EN DE BONGO'S VOEGEN ZICH BIJ DE ACHTERGRONDMUZIEK, KRIJG JE HET GEVOEL DE HELE WERELD AAN TE KUNNEN."



062 Jurjen over Super Mario World

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- COUNTERSPY
- DEEP UNDER THE SKY
- HOHOKUM
- INFAMOUS: FIRST LIGHT
- METRICO
- P.T.
- ROAD NOT TAKEN
- SIESTA FIESTA
- LETHAL LEAGUE
- STAR WARS: COMMANDER
- SURGEON SIMULATOR
- SWING COPTERS
- VELOCITY 2X
- WARRIORS OROCHI 3: ULTIMATE

Power Unlimited Nr. 250!!!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Een jubileumnummer is voor ed altijd een mooie aanleiding om weer eens in zijn digitale archief te duiken op zoek naar geinige foto's uit het PU-verleden. En dan kan die ouwe het natuurlijk niet laten om er meteen wat leuk bedoelde bijschriften bij te zetten.


Sommige boothbabes zijn verreweg het aantrekkelijkst van de zijkant.

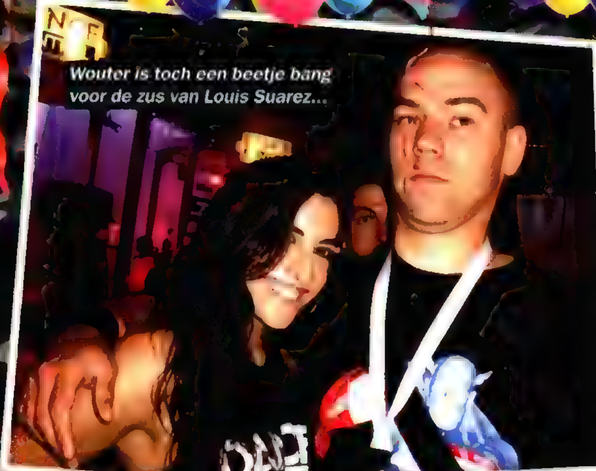

Oh ja, Jurjen z'n trouwerij... Ik herinner me nog die heerlijke toastjes met duivenpate.


Tjeerd z'n naam betekent oorspronkelijk: 'beschermer van het volk'... Er mag nu gelachen worden.


Jurjen herinnert zich vooral nog de blauwe plekken toen ze met 'm gingen gooien...



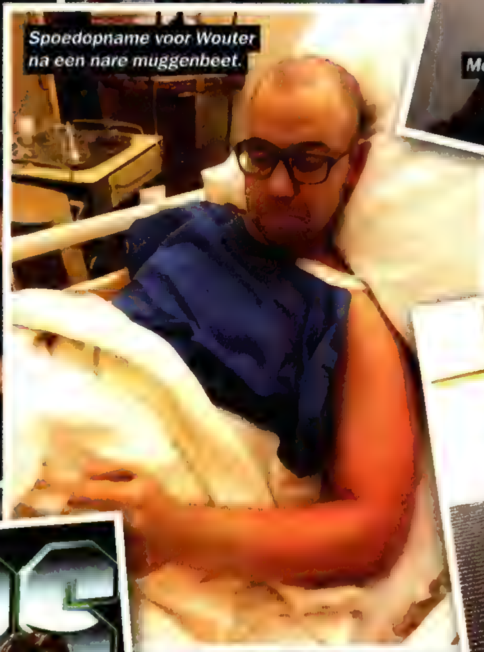



Wouter is toch een beetje bang voor de zus van Louis Suarez...


Tjeerd wist toen nog niet dat we bij PU geen blad voor de mond nemen.


Mocht je willen, Samuel...


Jurjen toen ie nog een flink stuk zwaarder was, en van alles altijd drie tegelijk nam.


Spoedopname voor Wouter na een nare muggenbeet.





Sommige (ex) PU-redacteuren hebben familie wonen in Maaskantje.




Autofreak Florian controleert de bandenspanning.



De legendarische PU-drol. Wouter was er stinkend jaloers op.



Op de cover van de allereerste PU stond een vos. En terecht, want Star Fox was niet zomaar een game. Om te vertellen wat er nou eigenlijk zo bijzonder was aan dat vlieg-en-schietspel met Star Fox en andere beesten, reist Jurjen 250 PU-edities terug in de tijd.

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

STAR FOX

Het was 1993. Ik werkte bij Nintendo als spel adviseur, de Super NES was net een jaartje uit in Europa, de Nederlandse act 2 Unlimited maakte internationaal furore met hun kutlied No Limit (als hardrocker haatte ik die shit), internet begon net een beetje bekend te worden, en iedereen gamede nog gewoon in twee dimensies.

Oké, dat van die twee dimensies is niet helemaal waar. In de jaren zeventig en tachtig verschenen immers al de eerste 3D-games, terwijl in 1992 mensen met een homecomputer al Wolfenstein 3D speelden en gamers in speelhallen zich vermaakten met Sega's polygonenspel Virtua Racing.

Toch had niets of niemand de wereld kunnen voorbereiden op de komst van Star Fox, het spel waarmee 3D-gaming in 1993 de huiskamer binnenvloog, jaren voordat er consoles verschenen die waren gemaakt om 3D te kunnen 'doen'. Om dit op de Super NES toch voor elkaar te krijgen, hadden die slimmenken van Nintendo namelijk een speciale chip in de spelcassette van Star Fox gestopt. De FX Chip, heette dat ding. Daarmee werd het onmogelijke al in 1993 mogelijk.





weetje • weetje

Dat Star Fox en zijn maten op het artwork als poppen zijn afgebeeld, komt doordat Miyamoto fan was van de Engelse poppen/ science-fictionserie Thunderbirds.

ACTIE, ACTIE, ACTIE

In 1993 verscheen ook de allereerste PU, met Star Fox op de cover. De game kreeg van toenmalig redacteur Adam een 96. Hij schreef: 'Nintendo doet het weer; een waanzinnig spel uitbrengen zoals nog niet eerder gezien in je huiskamer'. Hij had gelijk.

Star Fox was niet alleen de eerste geslaagde 3D-game die je op tv kon spelen, het was en is ook nog eens een heel bijzonder 3D-spel.

In feite was Star Fox een automatisch scrollende shooter, maar doordat je het vliegtuig van achteren volgde en voor het eerst bewegingsvrijheid in alle richtingen had, ontstond een totaal andere ervaring dan in de gebruikelijke scrolling shoot'em ups als R-Type en Gradius.



"Dankzij de beesten krijgt de actie context, verhaal en warmte."

Constant sturend, remmend, boostend, blasterend, verticaal draaiend, barrel rollend, bommenwerpend en duikend beweeg je je Arwing voorwaarts door de dynamische, hindernisachtige parkoersen, terwijl gebouwen instorten en van alle kanten vijanden opduiken. Het gaat niet alleen om het elimineren van die vijanden, je wordt ook uitgedaagd te experimenteren met het kapotschieten van omgevingsonderdelen en het vinden van nieuwe routes, zodat je de beste power-ups kunt meepikken.

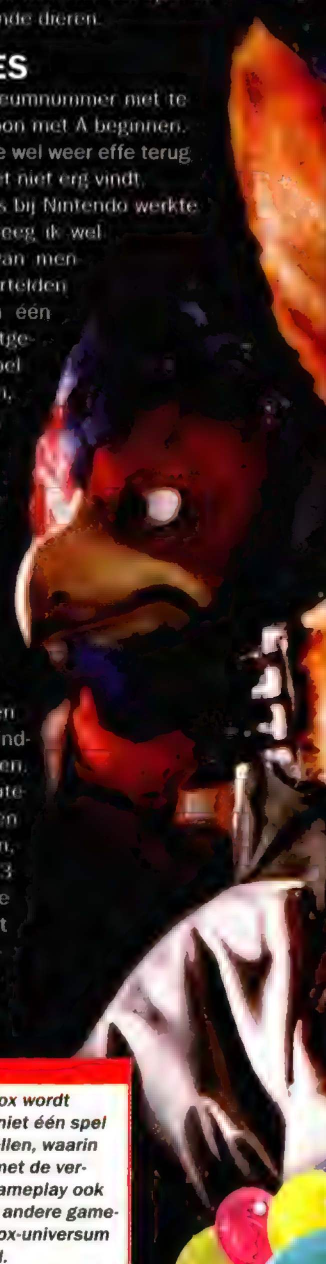
Star Fox was actie, actie, actie. En die actie werd nog interessanter en verslavender door A) de bijzondere structuur van het spel en B) een roedel pratende dieren.

DRIE ROUTES

Laat ik het dit jubileumnummer niet te dol maken, en gewoon met A beginnen. Daarvoor moeten we wel weer effe terug naar 1993, als je het niet erg vindt.

In 1993, toen ik dus bij Nintendo werkte als speladviseur, kreeg ik wel eens telefoontjes van mensen die klagerig vertelden dat ze Star Fox in één avondje hadden uitgespeeld. En dat spel kostte wel 149 gulden, zeiden ze er dan bij. Gelukkig kon ik ze toen vertellen dat ze de game nog helemaal niet hadden uitgespeeld.

Om te beginnen kun je vanaf je basis op Corneria drie routes kiezen, die je tocht voorbij verschillende planeten en sectoren naar de eindstrijd op Venom voeren. De makkelijkste route is inderdaad op een avondje wel te klaren, maar op route 2 en 3 kom je levels tegen die je keer op keer moet proberen en in je geheugen moet opslaan om ze te overwinnen. Alleen met een goed





weetje • weetje

De volgende Star Fox wordt volgens Miyamoto niet één spel maar een serie spellen, waarin naast hoofddelen met de vertrouwde Star Fox-gameplay ook zijspellen met heel andere gameplay aan het Star Fox-universum worden toegevoegd.









weetje • weetje

Star Fox verscheen in Europa onder de naam Starwing, dit om verwarring met het Duitse bedrijf StarVox te voorkomen. Gelukkig is de serie later in Europa ook gewoon Star Fox genoemd. Maar in feite stond dus geen Star Fox maar Starwing op de cover van de eerste PU.

plan, volharding en handig gebruik van je barrel roll (die maakt je eventjes onkwetsbaar) zul je via zo'n moeilijke route uiteindelijk Andross' basis binnendringen.

Niemand die Andross langs elke mogelijke route heeft verslagen - en de twee geheime levels heeft gevonden - zal durven beweren dat 149 euro een te hoge prijs is voor al die overweldigende actie. Actie die nog leuker wordt door 8, een roedel pratende dieren.

VERHAAL EN WARMTE

Het was Nintendo's topontwikkelaar Miyamoto die bedacht dat er dieren in Star Fox moesten zitten. Eigenlijk was dat een heel raar idee van die man. Ik bedoel, de actie had ook prima gewerkt zonder dat die koppen van de dappere Fox McCloud, zeikerige Slippy Toad, arrogante Falco Lombardi en hulpvaardige Peppy Hare onder in beeld verschijnen om elkaar om hulp te vragen of af te zeiken. Maar toch maken die pratende beesten de Star Fox-ervaring pas compleet.

Zonder de suggestie dat jij Star Fox bent en je collega's in die andere blokkerige vliegtuigen zitten, was het spel een kil stukje technologie gebleven. Dankzij de beesten, krijgt de actie context, verhaal en warmte.

Je collega's laten het meteen weten als je lasers 'per ongeluk' hun staarten raken, vragen om hulp en bedanken je voor reddingsacties. Het voelt écht lullig als je net te laat komt om een van je maten uit een penibele situatie te redden en je op die manier een goede vriend verliest.

"Het spel waarmee 3D-gaming in 1993 de huiskamer binnenvloog."

Het was moeilijk geweest om dezelfde gevoelens voor 'slechts' wat rondvliegende polygonen te ontwikkelen.

MIYAMOTO

Na de geweldige eerste Star Fox, verscheen het minstens zo geweldige Star Fox 64, dat in 2011 in verfraaide versie nog een keer werd uitgebracht voor de 3DS. Verder is de franchise altijd een beetje een zorgenkindje van Nintendo gebleven. Star Fox 2 voor de SNES was vrijwel voltooid, toen





weetje • weetje

Miyamoto kwam op het idee voor Star Fox doordat hij regelmatig een tempel bezocht waarin een vliegende vossengod werd geëerd. Om bij de tempel te komen, moest je door een reeks poorten lopen, wat hem op speltechnische ideeën bracht.

Miyamoto besloot dat hij toch liever een nieuwe Star Fox voor de N64 wilde maken. En dus werd Star Fox 2 gecancelled, net als de Star Fox-delen die voor de Virtual Boy en arcade waren gepland.

Star Fox Adventures (van Rare) was een Zelda-achtig avontuur dat weinig met de échte Star Fox-ervaring te maken had. Star Fox: Assault (van Namco) was door de lastig bestuurbare 'te-voet'-missies ook geen hoogvlieger. Star Fox Command (van Q Games) deed veel goed, maar miste toch ergens weer die typische Star Fox-magie.

Het is dan ook goed nieuws dat Nintendo en Miyamoto eindelijk weer eens zélf bovenop de franchise zijn gaan zitten en in 2015 met een deel (of eigenlijk: een serie spellen) komen die de naam Star Fox eer aan doet. Tenminste, daar ga ik wel van uit.

Want zoals Adam in 1993 al schreef: 'Dit is niet de zoveelste mafkees z'n smoelwerk tot pulp rammen, of van platform naar platform donderen, nee, dit is de nieuwe ster aan het videogamefront. Starwing, YES!'



UNLIMITED

WORD BAAS VAN HET BESTE BLAD VAN DE BENELUX!

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!...

Werken bij Power Unlimited. Wie droomt er niet van? Maar omdat die shit louter is voorbehouden aan de literaire elite die tevens over een diploma 'deadlines aan den laarsch lappen' beschikt, bedacht Graddus een game. Een spel voor hardcore PU-fans. Een titel waarin al je dromen uitkomen: Unlimited Power!

Beetje gamen, beetje op trip, beetje je mening als waarheid verkondigen. Echt, werken voor PU is de beste baan ter wereld. Binnentreden bij de 'inner circle' is echter een crime, de sollicitatieprocedure een uitputtingsslag. Buiten een diepgravend psychologisch assessment (hoe reageer je als Jan je de nieuwste Big Rigs laat reviewen?) en een loodzware kennistest (hoeveel gram Bezzerabonen bevat de perfecte espresso?), is er altijd nog dat moment waarop Ed je diep in de ogen kijkt, en 99 van de 100 keer het keiharde oordeel 'ongeschikt' velt.

Kom je er toch doorheen? Gefeliciteerd, je bent nu stagiair-onderslaaf-toiletfluffer 0,0001. Een lange ontgroeningsperiode volgt, waarin je... Oke, you get the picture.

Dan is mijn idee voor een nieuwe game, waarin je jezelf langzaam opwerkt binnen de PU-burelen, toch stukken makkelijker. En vooral: stukken leuker!

KWAAD BLOED

In de basis is Unlimited Power een R-*PU*-G-achtige (hihi) point 'n click action-adventure. Denk The Walking Dead, denk Heavy Rain. De reden is simpel: de game staat bol van de keuzes. Momenten waarop je - uiteraard onder tijdsdruk - een richting opgaat die de rest van je PU-carrière in grote mate zal bepalen. Net als in het echte leven, eigenlijk.

Geef je Wouter bijvoorbeeld gelijk, als hij zijn wanstaltig hoge cijfer voor Dragon's Age II weer eens probeert te verdedigen? Sluit je je aan bij Samuel, wanneer hij aangeeft dat er te weinig posters van androgyne Japanners op de redactie hangen? Misschien trek je zelfs de conclusie te rebelleren tegen de dictatuur van Ed? De keuze is aan jou, de uitkomsten eindeloos. Maar onthoud: eenmaal kwaad bloed bij iemand gezet, is het bijzonder lastig het tij te keren.

Ik loop echter op de zaken vooruit. Want laat ik eerst vertellen dat Unlimited Power zich voor het grootste gedeelte afspeelt op de PU-werkvloer, in het immer pittoreske Haarlem. Je begint het spel onderaan de ladder, als stagiair dus. Je hebt een jaar de tijd om verschillende doelen te bereiken: geliefd worden bij de PU-community, aangenomen worden als PU.nl-freelancer, beginnen met schrijven voor het blad, een vaste stek op de redactie veroveren en, uiteindelijk, op de troon van hoofdredacteur plaatsnemen. Het maakt Jan automatisch tot jouw grote tegenstander, en dat maakt het natuurlijk extra grappig.

LEKKER LIJVIG

Hoe het dan precies werkt? Let op: zoals gezegd bestrijkt Unlimited Power de periode van één jaar. In-game is dit natuurlijk wel korter. Een werkdag telt acht uur, waarbij elk uur een halve minuut bedraagt. Met 250 werkdagen in een jaar, duurt één playthrough dus 250 x 4 minuten = 1000 minuten. Deel dit weer door zestig, en de lengte van de game is met een kleine zeventien uur lekker lijvig. Game-overs bestaan niet. Je moet het spel simpelweg binnen de tijd uitspelen; hoe sneller, hoe beter.

Je start dus als stagiair. Naast het tikken van nieuwsberichten voor de site (minigame met ingebouwde spellingscheck, à la Scribblenauts) en quick-time events voor het zetten van koffie, het schoonmaken van het tosti-ijzer en het wassen van Jan z'n auto, is je belangrijkste opdracht het winnen van de liefde van de PU-community.

Er zitten real-life leden in het spel (Earlygamer, Squall, The Russian etc.), elk met hun eigen voorkeuren en karakter. Hun 'fanboybalkjes' allemaal vol krijgen, is geen sinecure. Met name bij gevoelige onderwerpen als de consolewars en de vraag of je een date met Alie kunt regelen. Oh, en dan vergeet ik bijna het 'voorwerk' dat je met andere PU-redacteuren kunt doen. Ja, ze zien je als slaaf. Maar er kunnen nu al kleine winstpuntjes worden gepakt, bijvoorbeeld door Tjeerd een compliment over z'n "proest" FIFA-skills te geven. Weet je je stageperiode succesvol af te ronden





POWER



(het liefst binnen een maand of vier; je zal de overige tijd nog hard nodig hebben), dan betreed je de volgende fase - die van freelancer...

HOL VAN DE LEEUW

Je zit niet langer op de redactie, maar werkt vanuit huis. Nu gaat het vooral om goede ideeën aandragen bij sitebeheerder Nino, die via een in-game algoritme worden beoordeeld op originaliteit, relevantie en PU-factor (aanvullende criteria en daarmee difficulty-settings komen als DLC beschikbaar). Tevens zijn er bonuspunten te scoren door scherp te reageren in de PU-app... of je zorgvuldig opgebouwde status juist teniet te doen. Belangrijk, want je bent 'in competitie' met mannen als Jokko, PeterKoelewijn en Roy - er staat een functie als freelancer voor het magazine op het spel!

Dit is in principe de kortste fase van het spel, omdat je alleen tijdens tweewekelijkse vergaderingen op kantoor bent. En juist de interactie met je collega's is waar het in Unlimited Power om draait. Wanneer je binnen twee maanden magazinefreelancer wordt (de opdrachten gaan nu via Wouter en worden pittiger), en vervolgens twee maanden later doorstoot naar de rol van vaste redacteur, doe je het goed. Je bent nu weer waar je wil zijn: de PU-HQ, a.k.a. het hol van de leeuw. De jacht op de kroon van koning Meijroos heeft zijn eindfase bereikt...

STROOP OF AZIJN?

Inmiddels heb je bij de andere redacteuren een zekere reputatie opgebouwd. Naar aanleiding van hun voorgeprogrammeerde karakter (gebaseerd op dat in real-life), is de manier waarop je Jan z'n heerschappij omver gaat werpen al enigszins bepaald. Misschien doe je dit met stroop, wellicht juist met azijn. Ik geef een voorbeeld: Jurjen komt naar je toe, met de mededeling dat Jan hem onterecht hard heeft aangepakt naar aanleiding van zijn lage cijfer voor Mario's Mindfucks 8. Nu heb je de keuze: praat je Jurjen naar de mond, en smeed je zodoende een duistere alliantie? Of klik je juist bij Jan, die jou daardoor steeds meer macht geeft?

SCHOP JAN van z'n troon af!

Beide wegen leiden naar Rome. Hamvraag is alleen of je de troon uiteindelijk als Hannibal, of als Brutus bestijgt... Unlimited Power? Power Unlimited! Er zijn in ieder geval verschillende einden mogelijk. Doe je werkelijk alles perfect, dan staat Jan zijn hoofdredacteurschap zelfs vrijwillig af. Speel je de game echter op z'n walgelijkst, dan ben je baas over een blad zonder redactie...

Ik weet het, deze shit wil je spelen. En met jou miljoenen andere PU-fans. Helaas zal het spel waarschijnlijk nooit in de winkels verschijnen. Daarvoor is Jan (nog) te machtig...

N.B. - bovenstaande voorbeelden en situaties zijn puur satirisch en geenszins in overeenstemming met de waarheid... Behalve in het geval van Tjeerd z'n FIFA-skills, natuurlijk.

COVERS MET

Niemand bij PU heeft het productieproces van álle 250 covers zelf meegemaakt, maar met 244 exemplaren komt onze Ed toch wel heel dicht in de buurt. Vandaar dat we hem vroegen de opvallendste covers uit de PU-historie te selecteren en ons er iets over te vertellen.



1993-01
Tja, de allereerste, die mag natuurlijk niet ontbreken. Ik was er zelf nog niet bij, maar zag 'm wel al liggen bij VNU, de uitgeverij waar Power Unlimited is geboren. Eén ding weet ik nog: als taalwijsneus vond ik de kreet onderop: 'wordt beter' verkeerd gespeld...



1994-01
Ik zal niet zeggen dat er na mijn komst geen lelijke covers meer gemaakt zijn (we komen er vast nog wel een paar tegen op deze pagina's), maar bij deze nietszeggende cockpit met nota bene een negatieve onderkop had ik destijds vermoedelijk wel protest aangetekend.



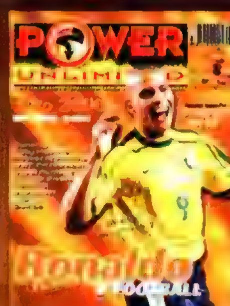
1998-11
A2 Racer van het Nederlandse Davilex moest het niet van z'n graphics hebben (check dat vliegtuig!), en eigenlijk ook niet van z'n gameplay. Toch heeft de game vele vervolgen en zelfs spin-offs gekregen (Vakantieracer/Grachtenracer) en uit pure vaderlandsliefde zelfs een PU cover!



1999-01
Grim Fandango zorgde in 1999 voor een van de tofste covers ooit, inclusief geslaagde pay-off line. En wie had kunnen denken dat vijftien jaar later op de E3 een remake zou worden aangekondigd van dit briljante adventure van Tim Schafer? Maar weer een covertje doen straks?



2000-05
Je kunt het je niet meer voorstellen, maar er was een periode dat we elke maand minstens vijf racegames reviewden. En dus hadden we regelmatig een raceauto op de voorkant. Jaren later bleek uit onderzoek dat nummers met een racewagen op de cover altijd slechter verkochten dan gemiddeld...



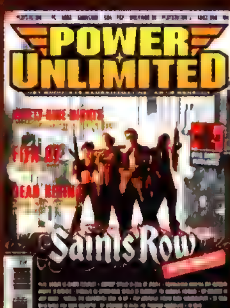
2000-06
Een van de zeldzame covers met een écht mens erop. Ronaldo, die z'n naam aan V-Football (wat?) had verbonden, voorspelde in een interview met JJ winst van Nederland op het EK. Dat liep effe anders. Ronaldo op onze voorkant, dat zou nu absoluut niet meer kunnen: hij past niet meer.



2002-09
Het einde van een tijdperk. Het racegenre liep op z'n laatste banden... uuuh... benen, maar nog één keer ging de vlam in de pijp met vijf gereviewde racegames en voor de allerlaatste keer in de PU-historie een racewagen (die van Christijan Albers) op de cover. Misschien nog één keertje doen als Verstappen jr. successen behaalt in de Formule 1?



2002-10
Ken je het 'Droste effect'? Dat is als een afbeelding een verkleinde versie van zichzelf bevat. Voor de verkleinde afbeelding geldt weer hetzelfde, enzovoort. Ik kan er nog steeds gefascineerd naar kijken: Blinx die de cover van Blinx vasthoudt, die de cover van Blinx vasthoudt, die de cover van Blinx vasthoudt...



2006-05
Nog steeds vind ik dit een rare cover. Niet alleen die vage, zeg maar lelijke, achtergrond, maar ook de teksten: 'Buttonbashen tot het je strot uitkomt', 'smerig, goor, onsmakelijk', 'gamesverslaving'. Hoe negatief kun je zijn? Het lijkt wel een cover die communiceert: koop mij vooral niet...



2009-11
En nou wilden we het weleens weten: wat verkoopt beter in de winkels: een PU met een man of met een vrouw op de voorkant? We deden een experiment, en lieten maar liefst vier verschillende Tekken 6 covers drukken. De uitslag: het maakte geen reet uit. Wisten we dat ook weer.





EEN VERHAAL

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!



1994-02
Het laatste nummer voordat ik de PU-gelederen zou komen versterken. Typisch zo'n cover waar je vier keer naar moet kijken voor je ziet wat er op staat... en af en toe zie ik het nóg niet.



1995-02
De nachtmerrie voor elke eindredacteur: een fout op de cover! Later ben ik wel vaker titels tegengekomen die je expres anders schrijft dan je zou denken (Mortal Kombat, Crysis, Abe's Oddysee, Woolly World), maar Samurai Showdown heette dus officieel Samurai Shodown. Oeps!



1999-07
In 1999 ben ik ruim een half jaar hoofdredacteur van PU geweest. Daar vond ik dus geen reet aan, alleen kon ik toen wel zonder enige tegenspraak bepalen hoe de cover eruit kwam te zien. Niet verrassend dus dat de mooiste PU-cover aller tijden uit dat jaar stamt.



1999-10
De uitdrukking 'Less is more' kenden we vijftien jaar geleden nog niet. Ongelooflijk hoeveel tekst je eigenlijk kwijt kan op zo'n voorkantje. Een paar maanden daarvoor had Willem Alexander zijn Maxima voor het eerst ontmoet. Vandaar die briljante woordspeling...



2000-08
Voor de eerste en meteen laatste keer hadden we een 'liggende cover'. Waar we effe niet aan gedacht hadden, was dat de exemplaren in de winkels heel moeilijk leesbaar waren door die kwartslag draai. En hoewel we bij PU graag dwarsliggen, hebben we zo'n voorkant nooit meer gemaakt.



2002-05
En nou wilden we het weleens weten; wat verkoopt beter in de winkels: een vrolijk Nintendo tafereel of een stoere afbeelding van Star Wars? We deden een experiment, en lieten twee verschillende covers drukken. De uitslag: het maakte geen reet uit. Wisten we dat ook weer.



2004-01
Vergelijk deze eens met die van oktober 1999. Wat een rust, wat een leegte. Er had natuurlijk ÉÉN GAME moeten staan in plaats van EEN GAME. En JJ weet inmiddels zelf ook dat ie Shenmue een veeeeel hoger cijfer had moeten geven dan dat magere zeventje.



2005-04
Ik stelde nog voor om de dame te laten juichen met die PSP en DS in haar hand, maar dat vond de uitgever geen goed idee. Ook voor een grotere cover die onderin wat verder door zou lopen, kregen we geen toestemming. Gelukkig hebben we de foto's nog.



2011-04
Noord-Korea wil de wereldheerschappij en valt de VS binnen. De PU-redactie is verdeeld in twee kampen: een deel gaat in het verzet, een ander deel heult met de vijand. Tuurlijk was het allemaal een toneelstukje, maar we hielden er wel een heel bijzondere (flip)cover aan over. 무제한 전력!!



2012-01
Wat is er zo bijzonder aan de cover met Rainbow 6: Patriots? Twee dingen: Het hoofdpersonage staat met z'n rug naar ons toe (not done op een voorkant) én de game is nooit uitgebracht en zal ook nooit uitgebracht worden. Memorabele cover dus, maar toch eentje om snel te vergeten.



VAN HYSTERIE NAAR MYSTERIE

THE LAST GUARDIAN

'Ken je die mop van die game die naar de E3 kwam? Die kwam niet'. Deze flauwe grap hadden we vijf jaar achter elkaar over The Last Guardian kunnen maken. Wat is er nou met dat spel aan de hand? Komt ie ooit nog? JJ ging op onderzoek uit...

De afgelopen jaren heeft The Last Guardian (samen met Half-Life 3) de rol van Duke Nukem Forever overgenomen: een game waarvan men elk jaar denkt (of hoopt) dat ie getoond wordt op de E3, maar die het steeds weer laat afweten. The Last Guardian is sinds 2007 in de maak bij developer Team Ico, dat onder leiding staat van de briljante Fumito Ueda (Ico en Shadow of the Colossus). In 2009 toonden de Japanners de eerste fascinerende beelden van hun game. De band tussen een jongen en een gigantisch katachtig wezen maakte meteen veel los bij iedereen, en de game was vanaf dat moment een van de meest gewilde titels bij de naar innovatie snakkende media. Logisch dus dat iedereen het spel hoog op z'n verlanglijstje had staan voor de E3 2010.

SOMS HEB IK 'T GEVOEL ALSOF WE DOOR EEN ENORME KLOOF GESCHEIDEN WORDEN. ALSOF IK JE STEEDS MOEILIJKER KAN BEREIKEN.

"En dus kan Sony nu echt niet meer terug. The Last Guardian leeft!"

Maar hoe men ook zocht, geen TLG in 2010. En ook niet in 2011, 2012 en 2013. Het spel leek van de aardbodem verdwenen. Sony liet echter niets los, behalve dat Ueda was vertrokken bij Team Ico (maar als consultant aan het spel verbonden bleef).

GEDWONGEN REACTIE

En toen kwam de E3 2014. Weer hadden we, tegen beter weten en half serieus, TLG op onze wish-list gezet. En weer was het spel er niet. Maar dit keer waaide de wind niet zomaar over. De gamewebsite IGN postte een bericht waarin twee Russische gamejournalisten werden geciteerd die beweerden dat de game al een paar jaar niet meer bestond. En de shit was aan. Duizenden gamers lieten weten ontzettend pissed te zijn, en dwongen Sony tot een reactie. En die luidde dat TLG wél bestond en dat er gewoon aan gewerkt werd. Maar was dat wel de waarheid?



STOPGEZET

De boel kwam in een stroomversnelling toen een bron, die niet bij naam genoemd wilde worden (zo gevoelig ligt de materie, IGN moest immers ook rectificeren), ons meldde dat er wel degelijk enige waarheid in het 'Russische' verhaal school. The Last Guardian was inderdaad een jaar of twee compleet stop gezet. Niemand werkte er meer aan.

De ophef die ontstond na het bericht van IGN en de vele duizenden tweets van balende gamers dwongen Sony er min of meer toe de game weer op te starten. En dus is TLG inmiddels weer in productie en de eerste milestone (management laten zien waar je staat met het spel) is zelfs gehaald. Ueda schijnt zelfs weer terug te zijn gekeerd met een deel van het oude team, wat goed is om te horen, want het is toch vooral zijn creativiteit die spellen als Ico en Shadow of the Colossus zo baanbrekend maakte.

TLG LEEFT!

Natuurlijk: één bron is geen bron, maar hier bleef het niet bij. Inmiddels heeft de baas van Sony Japan, Yoshida, op de Gamescom officieel gemeld dat The Last Guardian nog niet op de Tokyo Gameshow te zien zal zijn, maar dat de game WEL gaat verschijnen.

En dus kan Sony nu echt niet meer terug. The Last Guardian leeft! E3 2015 anyone...



THE HYPE VOLGENS JAN & JURJEN

Wat maakt nu dat iedereen maar blijft smeken om The Last Guardian, terwijl andere, nooit uitgebrachte games, geruisloos van de radar verdwijnen?



"Qua graphics, verhaal, sfeer, thematiek, diepgang en volwassenheid zijn Ico en Shadow of the Colossus twee van de beste games ooit gemaakt. Dus dan blijf je reikhalzend uitkijken naar de derde game van dezelfde makers."



"De indruk die ICO en The Shadow of The Colossus op veel gamers hebben gemaakt, moet je niet onderschatten. Het is juist de Japanse, creatieve, sprookjesachtige kant van Sony PlayStation die veel gamers aanspreekt als tegenhanger van de meer Westers georiënteerde Sony games, en TLG had dat in ruime mate."

TOP TIEN

DE ALLERDIKSTE PERSTRIPS

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

Perstrips. Ze horen bij de gamejournalistiek als incontinentie bij Ed. We vroegen daarom voor dit 250e nummer onze (Top 10) redacteuren naar hun all time favoriete perstrips.

1 JAN



De citytrip naar Rome voor AC Brotherhood was fantastisch. Het bezoek aan Ion Storm en de lunch met John Romero memorabel. Maar mijn trip naar de Luke Skywalker Ranch en Industrial Light & Magic was het absolute hoogtepunt. De replica van Darth Vader z'n lightsaber die ik daar kreeg, herinnert me er nog iedere dag aan.

2 GRADDUS



Ik had kunnen kiezen voor mijn E3-ontmaagding. Of Crysis 3, waarvoor ik in een vijfsterren hotel à 600 euro per nacht m'n snikkel in de champagne hing. Maar de allervetste trip was toch mijn bliksembezoek aan Dubai voor het WK PES. Die hele stad ademt 'indrukwekkend', en als afsluiter was er open bar in de Cavalli Club: een van de chicste tenten op aarde. Onvergetelijk.

3 JURJEN



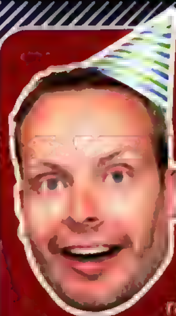
De beste trips waren altijd voor slechte spellen, ergens wel logisch vanuit de gedachte 'misschien vinden de journalisten ons kutspel minder kut als we ze in de watten leggen'. En dus heb ik erg goede herinneringen aan Turok Evolution (midweekje feesten in Austin, Texas), Aliens: Colonial Marines (paar dagen feesten in Dallas, inclusief een rodeobezoek) en - mijn nummer 1 - Star Wars: Bounty Hunter (midweekje feesten in San Francisco, inclusief bezoek aan de Skywalker Ranch & Alcatraz).

4 ED



Tien(!) dagen naar Seoul voor de World Cyber Games, vier dagen naar Dubai voor een racegame die nooit is uitgekomen, een bezoek aan de Race of Champions op Tenerife, snowscooteren in Canada, drie keer naar LA voor de E3... maar het tofste was het weekje in Finland voor V-Rally, waar ik als co-piloot heb meegereden met racelegende Ari Vatanen.

5 JJ



Veel mooie herinneringen hebben een sportief karakter: voetballen met Real Madrid, drie dagen in een Formule 1 pits op Silverstone, te gast bij de Moto GP, op Le Mans racen, op de Noordpool en Cote D'Azur snow-/jetskiën. Maar absolute top was drie dagen trainen met Special Forces in de woestijn bij Las Vegas. Dat ik ook nog 1500 dollar met gokken won, hielp overigens mee.

6 SAMUEL



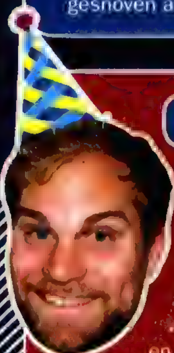
Mijn bezoek aan Japan, Osaka, voor Resident Evil 6 is numero uno. Omdat ik een dag te laat op het vliegtuig stapte (don't ask), zette ik vervolgens alles op alles om 'de schade in te halen'. Heb ik geslapen? Nee. Heb ik daar vrienden gemaakt, gefeest als een heiden, gegeten als een koning en cultuur gesnoven als een baas? Oh ja!

7 WOUTER



Een trip naar Hong Kong voor Sleeping Dogs wint het nipt van drie dagen New York Comic Con terwijl ik verbleef in een hotel op Times Square. Tijdens een soort vossenjacht door deze bizar fascinerende stad (Hong Kong dus), dronk ik slangenbloed, ontmoette ik gangsterbazen en aanschouwde ik een spectaculair Kung Fu-gevecht. Onbetaalbaar.

8 TJEERD



Montreal is een van de mooiste steden van de wereld, en die heb ik leren kennen dankzij Far Cry 3. Samen met Jan ging ik alle hotspots langs: de haven, de berg Mont Real, de motion capture studio van Ubi en het gezellige, wereldse en tegelijkertijd pittoreske centrum. Ondanks dat het dertig graden vroor en Jan een beetje zeurde dat ie 't koud had, heb ik er de trip van mijn leven gehad.

9 FLORIAN



Ik heb al heel wat leuke dingen mogen doen voor PU, maar er gaat niks boven met het team naar de E3 te gaan. Altijd gezelligheid in de villa en de E3 blijft de beurs der beurzen. Het enige dat daar overheen gaat, is waarschijnlijk Tokio en laat ik daar nou dit jaar naartoe vliegen voor de TGS. Ik ben een lucky basterd!

10 NINO

Met slechts één PU-trip op mijn naam heb ik weinig om uit te kiezen, maar gelukkig was de Gamescom dit jaar een prima eerste reisje. De hoogtepunten van het Duitse avontuur waren Samuel die in slaap viel tijdens de Bloodborne presentatie en de jongens op het Holland Pavilion die allemaal super enthousiast over hun indie games waren en er openhartig over wilden praten.

250 REDENEN WAAROM WIJ

DE BESTE MOMENTEN IN DE GESCHIEDENIS VAN GAMING, VOLGENS PU EN HAAR COMMUNITY

ONBETWISTBAAR!

Games: ze zitten stevig verankerd in ons leven, maken praktisch deel uit van ons DNA. Maar hoe leg je het best aan n00bs uit waarom deze digitale bronnen van entertainment zo'n impact op ons maken? Simpel, op dezelfde manier waarop je vertelt over je leven: je gaat van moment, naar moment…

NR. 250 KABOOM!

Ik was vier. De game heette Kaboom! That started it all.

PU.nl member: *Tjippietjap*

LEKKER NICHE

NR. 249 CABELA'S BIG GAME HUNTER: PRO HUNTS

Het meest bevredigend in Cabela's Big Game Hunter: Pro Hunts vind ik een double lung-shot. Wanneer je een dier spot, of het nou een hert, een zwijn of een beer is, moet je heel voorzichtig te werk gaan. Vol spanning let je op de wind, die mag immers niet richting het dier draaien, want dan ruiken ze je. Je probeert steeds dichterbij te komen, om uiteindelijk, als het beest er goed voor staat, de trekker over te halen. Vervolgens krijg je, geheel in slow-motion, te zien hoe de kogel beide longen penetreert. De eerste keer dat dit mij lukte, droop het kwijl met liters uit mijn mond. Fuck, dat was satisfying.



Naam: *Daan van Monsjou*

NR. 248 LA-MULANA

De eerste keer dat je de Holy Grail en de Hot Springs in La-Mulana ontdekt. Vóór het vinden van die twee objecten lijkt de game een onmogelijke uitdaging te zijn, waarbij gebieden op uren afstand van elkaar liggen en de speler het moet doen zonder health-items. De game blijft tyfusmoeilijk maar deze eerste sprankjes hoop geven net dat beetje moed dat je nodig hebt om dit topspel te kunnen doorgronden.





EINDBAZEN

NR. 247 DRAGON QUEST VIII

Toen ik samen met een klasgenootje van de basisschool Dragon Quest 8 aan het spelen was, dachten we dat Dhoulmagus (the evil jester) de eindbaas was en toen we die (na veel pogingen) verslagen hadden, bleek dat wij pas op de helft van dit geweldige avontuur waren!! Voor ons toen een enorme boost!

Naam: *Rick Blom*

NR. 246 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN



In alle Castlevanias moet je het eerst opnemen tegen Magere Hein voordat je eindbaas Dracula tegenkomt. Maar niet in Portrait of Ruin; daar bestaat het eindbaasgevecht uit Dracula én de Dood… samen. Tegelijk. Halverwege het gevecht absorbeert Dracula zijn magere vriend echter, om te transformeren in een soort van Super Ultra Satan Dracula. Dat monster verslaan was een van de grootste 'FUCK YEAH!' momenten van mijn leven. Dat ik in de intercity naar Utrecht zat en ik raar werd aangekeken omdat ik zat te zweten boven een kleine DS Lite, maakte dat moment eigenlijk alleen maar mooier.



NR. 245 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Ik had de game al uitgespeeld toen ik me waagde aan de laatste DLC chapter met The Forgotten One. Wat ik niet wist, was dat dit een van de moeilijkste boss fights zou worden die ik ooit gedaan had. Ik probeerde alle tactieken uit, probeerde alle aanvallen te ontwijken, maar niets leek te lukken. Echter, een aantal uren later had ik een geniale ingeving waardoor ik er toch in slaagde. Man, wat voelde dat fantastisch.

PU.nl member: *Nicketix*

GAMERS ZIJN

Power Unlimited Nr. 250!!!

REAL LIFE ONTMOET IN-GAME

NR. 244 WORLD OF WARCRAFT



Alie (van PU.nl) Op een rustige WoW-avond begon ik een gesprekje met de enige andere guildie die op dat moment online was. Galant als hij was, kwam hij me met zijn level 70 Night Elf Warrior helpen in Desolace. Al snel veranderde chatten in Skypen, dat na verloop van tijd weer uitliep op een ontmoeting IRL... En na een zenuwslopend begin, wist ik het al snel zeker: je bent in het echt net zo leuk als in-game. Inmiddels speel ik trouwens geen WoW meer, maar gelukkig zie ik die ene guildie nog dagelijks.

NR. 243 DAYZ

Ik was een keer DayZ aan het spelen, toen kwam ik een speler tegen. Hij vroeg om wat eten en ik gaf hem dat, toen vroeg hij of hij met mij mee mocht gaan. Ik zei ja, een paar uur later zaten we met elkaar te Skypen en hadden we super veel lol! Sindsdien zijn we goede vrienden en gamen veel met elkaar!

PU.nl member: *JoepJacobz*

NR. 242 ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Toen ik op mijn verjaardag nietsvermoedend Animal Crossing New Leaf op mijn 3DS ging spelen, stond Kyle de wolf voor mijn deur om me mee te nemen naar zijn huis. Daar aangekomen bleek dat ze een heuse surprise party voor mij hadden georganiseerd, met een cadeau en een taart met kaarsjes die ik uit moest blazen. Ik mocht zelfs een wens doen! Wat een geweldig begin van mijn verjaardag!

PU.nl member: *Debsterr*

NR. 241 LITTLEBIGPLANET

Ik was met mijn vrienden op de bank LittleBigPlanet aan het spelen, en een van de grappige dingen erin is dat je er elkaar een bitch slap kan geven. Nou is dat nog niet zo heel spectaculair. Maar ik sloeg een vriend (die nogal irritant bezig was) in een mijnkar, waarop hij bewusteloos en plat op zijn bek bleef liggen terwijl het karretje begon te rijden en de camera hem bleef volgen. We lagen in een deuk omdat het er hilarisch uitzag; was echt zo'n 'justice-is-served'-momentje. Non-gamers zouden zo'n moment nooit kunnen ervaren in het leven. Real life je vrienden bewusteloos slaan is minder grappig, denk ik.

Naam: *Joep Westendorp*

NR. 240 FAR CRY 3



De definitie van waanzin? Telkens hetzelfde doen, en toch een ander resultaat verwachten. Aldus Vaas Montenegro, Far Cry 3-überbadass en loony deluxe. Maar de man heeft gelijk. Hoe vaak vervallen we in oude patronen, terwijl we wéten dat het fout gaat? Hoe vaak kopen we een game, terwijl we wéten dat ie kut is? Hoe vaak kan ik bijna dezelfde zin gebruiken, terwijl ik wéét dat Ed daarvan walgt? Ach, soms is de grens tussen genialiteit en gekte flinterdun. Onzichtbaar, eigenlijk...



Onderschreven door:
The definition of Insanity x).

PU.nl member: *Escapiste*

Mijn favoriete game moment is de scène met Vaas waarin hij je de definition of insanity uitlegt. Echt een geweldig moment in een heel vette game!

PU.nl member: *KimJongUn*

NR. 239 MAFIA 2

Een van de mooiste momenten was toen ik de wereld van Mafia II betrad, vol met nostalgische auto's uit de jaren '40, sfeervolle beelden en het gevoel van Little Italy onder invloed van de



maffia. Dat, plus de geweldige muziek uit de autoradio's en de ouderwetse kleren, zijn voor mij een perfect voorbeeld van hoe een game je in een andere wereld kan meesleuren.

PU.nl member: *TSD*

BATTLEFIELD 3

NR. 238

Ik speelde Battlefield 3 met een vriend van mij en liep naar mijn objective. Toen ik plots een helikopter achter mij hoorde, ik draaide me om en zag dat de helikopter op het punt stond om op mij te schieten. Toen vloog er uit het niets een jet tegen die heli aan! BOEM! Ik heb nog nooit zo hard gelachen!

PU.nl member: *Scandinaaf*



NR. 237

Het moment dat ik in Battlefield 3 in een transport helikopter zat, met maar één passagier, een klein Amerikaans jochie, dat me ook nog eens ging uitschelden en zei dat ik niet kon vliegen. Ik ben naar een afgelegen plek gelopen, ben daar gaan stilstaan totdat hij scheldend uitstapte, en toen hij zag dat ik meteen wegvloog, hem achterlatend, begon hij te gillen en te schelden. Ja, dat was wel lachen.

PU.nl member: *Arendjan*

NR. 236

Het bruutste moment in een game ooit, is toch echt in Battlefield 3: Going Hunting. De missie waar je een co-piloot speelt in een jachtvliegtuig. De combinatie van het vliegdekschip, de regen op je scherm, de epische muziek en het kwijlen, laat je weten waarom we gamers zijn, en waarom we dit doen. Geweldig!

PU.nl member: *COONBidgeKOENOO*

HORROR MOMENTEN



POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

GILLEN MET SAMENGEKNEPEN BILLEN

Je schuifelt langzaam door een gang, elke stap is een marteling, het kippenvel staat op je armen en je hart bonst al minutenlang in je keel. Je kunt wel stoppen, maar dat wil je niet. Want horror grijpt je bij je strot en soms is een harde hand net wat je nodig hebt.



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

NR. 235

Ik was al ruim vijftien uur ondergedompeld in het fantastische horrorgeweld toen ik plots een blue screen of death (BSOD) kreeg… op een Nintendo machine. Zonder te saven. Ik flipte 'm de pan uit! Ik smeet mijn GameCube door de kamer heen… kapot. Bleek dus dat dat extra groene balkje aan de zijkant je 'Sanity' was, en als je personage het niet meer trok, er allerlei 'vreemde' effecten zouden optreden. Ik ben nog nooit zo verbluft geweest door een game of een 'vierde wand' en naderhand ook nooit meer. Volgende dag een nieuwe GameCube gehaald en vrolijk doorgespeeld want man, wát een game.

PU.nl member: ***jiji.vincent***



NR. 234



Het engste moment in Eternal Darkness was toen plots mijn controller op hol sloeg en automatisch werd overgeschakeld naar het pauzescherm. Nee, nee, nee, riep ik, maar dan afgewisseld met woorden uit de categorie Ziektes & Geslachtsdelen, terwijl de cursor als een dolle voorbij alle opties vloog en op een gegeven moment 'Delete All Saved Games' koos. Ik voel nog steeds de krankzinnige opluchting en eenzame hilariteit toen deze 'error' een even vluchtig als onschuldig 'Sanity Effect' bleek.

NR. 233

OUTLAST



Dankzij Outlast heb ik weer heel nieuwe dieptepunten in mijn emotionele bereik ontdekt. Het moment dat een scarequit opleverde, was een zenuwslopende achtervolging door een verlaten gekkenhuis.

Gek van angst baan ik me een weg langs traliehekken en dichte deurtjes, terwijl achter mij het gestamp en gegrom van de beul klinkt. Ik moet zo snel mogelijk weg. Er doemt een barricade op met een klein kruipgaatje. Vragen om problemen dit. 'Nee. Ik wil niet. Ik doe dit niet. Ik kan dit niet', denk ik. Achter mij komt een tierende beul de hoek om beuken. Met tegenzin wurm ik me door het gaatje. Halverwege kijk ik om. Ik ben ontsnapt. En net als ik een zucht van verlichting wil slaken, steekt er centimeters voor mijn neus een bleek, vies grijnzend hoofd om de hoek. Ik val gillend van mijn bureaustoel, krabbel al vallend op en zet het jankend op een rennen. Nooit. Meer.



DÍT IS HORROR!

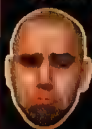
- **Horrorgames benadrukken de hulpeloosheid van de speler zodat je constant oncomfortabel bent met je positie. Je bent niet badass, je bent een miezerig onderkruipsel!**
- **Een van de grondleggers van de moderne horrorgames is Alone in the Dark, dat uitkwam in 1992 en het Guinness Book of Records haalde als allereerste 3D Survival Horror Game. Verwar deze game niet met de remake uit 2008, die was verschrikkelijk.**
- **'Kan een computer je laten huilen?', vroegen gameontwikkelaars zich af in de jaren '80. Ze wilden kijken hoe dicht ze in de buurt konden komen van de emoties die kunst teweeg kon brengen. 'Huilen is misschien een stap te ver, maar iemand bang maken kan misschien wel lukken', was de conclusie van de makers van Project Firestart op de Commodore 64 uit 1989. Doe een paar klikken op YouTube en je zult zien dat we tegenwoordig mensen zo bang kunnen maken met een horrorgame dat ze ervan gaan huilen. Eat that, kunst!**

DOODSANGST IN DEAD SPACE

NR. 232

DEAD SPACE

Nog nooit was sciencefiction in videogames zo intens smerig als in Dead Space, dankzij de slijmerige, rottende en ranzige 'zombie-aliens' genaamd Necromorphs. Maar deze freaks zorgen vooral voor klassieke jumpscares. Nóg verontrustender dan dat zijn de mensen in deze game die de transformatie naar Necromorph nog niet volledig gemaakt hebben, en ernstig gestoord ronddwalen in de gangen van Planet Cracker de USG Ishimura. Bijvoorbeeld een volledige bebloede vrouw die zachtjes prevelend iemand aan het opereren is, om vervolgens met een botte zaag haar eigen keel door te snijden. Daar is geen Nederlands woord voor, dat is gewoon 'creepy' als een malle.





NR. 231

DEAD SPACE 2

Het moment dat je een moeder en een baby in een crèche-achtige ruimte ziet zitten. De moeder emotioneel gebroken, maar ze roept nog steeds liefkozend haar gemuteerde baby naar zich toe. Vervolgens houdt ze hem enkele ogenblikken vast, waarna de ruimte verandert in één groot bloedbad (baby Necromorphs exploderen). Dat was wel effe een holy.shit. momentje.

PU.nl member: *jole3000*



NR. 230

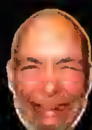
DEAD SPACE 3

De voldoening en opluchting als de eindbaas van Dead Space 3 doodgaat en neerstort op de planeet, en de credits beginnen te rollen samen met de achievement voor Hardcore.

Naam: *Ronald Wall*

NR. 229

AMNESIA: DARK DESCENT



Horrorspellen bespelen je emoties vaak met lichtelijk voorspelbare spook-uit-de-kast-schrikmomenten, maar Amnesia pakte het anders, subtieler, en daardoor veel smeriger aan. Door mijn zenuwen constant te bestoken met even akelige als doordacht getimede geluiden, beeldeffecten en gebeurtenissen, hield dat spel constant een duistere klauw om mijn strot. Een klauw die nog effe lekker werd dichtgeknepen in dat stuk waarin je door kniehoog water rent en deuren achter je dichtsmijt die vervolgens net zo hard weer worden opengebeukt en dat je dan voorbij de hoek opeens kistjes ziet en... - pffffff, letterlijk adembenemend. Maar de opluchting als je het uiteindelijk gehaald hebt, aaaah!

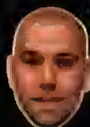


NR. 228

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS



Anders dan andere horrorgames, is Condemned echt minimaal bovennatuurlijk of paranormaal. Maar dat betekent niet dat het geen fucking enge game is! Bijvoorbeeld als je in een halfvergaan warenhuis bent en je door een kamer moet lopen die vol staat met etalagepoppen. Je wéét dat er een paar stilstaande psycho zwervers tussen staan die je kapot willen hakken, maar welke? En wanneer springen ze op je nek? Als je vervolgens je rug naar de poppen toekeert, jezelf na twee seconden weer omdraait en je tot je grote schrik merkt dat ze plotseling vlák achter je staan, dan is huilen en rennen de enige optie.



RILLEN IN RESI

NR. 227

RESIDENT EVIL

Resident Evil 1 op de PS samen met een maat van me spelen en bijna meteen in het begin van het spel zo hard schrikken door die *&%$@ handen door de houten planken voor de ramen, dat ik van m'n stoel achterover val met controller (toen nog bedraad) én PlayStation dus.

PU.nl member: *Vendaron*



NR. 226

De eerst Resident Evil game; het moment dat die ene zombie z'n hoofd omdraait, en dat je denkt: the shit is aan....

Naam: *R. Voogt*

NR. 225

Het moment dat ik achteloos door een gang heen loop. Net kennisgemaakt heb met een zombie of twee dus super nerveus. Echter, de gang voor me ziet er leeg uit dus niets aan het handje. Totdat ik een raam passeer... springt me daar plotseling een hond doorheen, de cerberus. Ik was net elf en wist toen dat Resident Evil mijn leven veranderd had. Capcom, bedankt!

PU.nl member: *michel.klaasen*

NR. 224

RESIDENT EVIL 4

Met elke verschuiving van het pookje zet Leon een paar stappen verder het verlaten dorp in. Buiten het gekras van de angstaanjagende kraaien is het muisstil in de game, net zoals in onze kamer. Ik durf niet verder te lopen, maar zet toch stukje bij beetje de wankele stappen. Ik heb het einde van het dorp bijna bereikt en ik denk nog bij mezelf: 'Een verlaten dorp in een horrorgame, dat kan niet goed aflopen!'Dan beginnen de kerkklokken te luiden...

Naam: *Tom van Dijk*



NR. 223

Plots zag ik uit de schaduw van de gang een bizar, grijs, hijgend wezen zonder ogen op me aflopen. In paniek ontlaadde ik m'n uzi in zijn sponsachtige lichaam en raakte ik zijn knieschijven. "Yes!", riep ik arrogant, terwijl de Regenerator op de grond viel. Nog geen seconde later rekte het monster echter zijn lange armen uit en greep me bij m'n keel. Gloeiende, rode ogen en een gigantische mond vol scherpe tanden werden zichtbaar, en uit pure angst liet ik een paar druppels plas lopen. 'You are dead'.

»

JRPG MOMENTEN

Moet je de wereld redden van een eeuwenoud kwaad? Heeft de hoofdrolspeler een flamboyant kapsel waar liters secondelijm in lijkt te zitten? Bestaat de combat uit het selecteren van grote zwaarden en absurde magie in menuutjes? Dan ben je een JRPG aan het spelen, vriend, en daar is niets mis mee!



POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

ONTZETTENDE OVER DE TOP OPERA UIT HET OOSTEN

NR. 222 SKIES OF ARCADIA LEGENDS 2



Roy (van PU.nl) Als klein jongetje heb ik weken rondgevlogen in de wereld van Arcadia met Vyse aan het roer van mijn luchtschip. Tegen het einde van de game schaart iedereen zich achter je om de wereld te redden en het moment dat al die andere geallieerde luchtschepen met bijbehorende kapiteins verschenen, kreeg ik kippenvel. Het gaf me het gevoel dat ik iets bijzonder groots en belangrijks moest doen. Het redden van de wereld is natuurlijk ook best een dingetje.

NR. 221 KINGDOM HEARTS

In Kingdom Hearts 1 valt Sora in het water en op dat moment hoor je de eerste noten van Simple and Clean. Elke keer weer een fantastisch moment.

PU.nl member: *serftie*

NR. 220 EARTHBOUND



Earthbound is een kleurrijke, hartverwarmende game over vriendschap en groei. Dit maakt het uiterst psychologische einde extra effectief en fucked-up: het gevecht tegen de buitenaardse Giygas voelt als een nachtmerrie. De muziek bestaat uit vervormde, elektronische geluiden en Giygas zelf verschijnt als een rode, satanische energiestroom. "Oh... ja... het voelt... goed", zegt hij bijna erotisch wanneer je hem raakt. Wat. De. Fuck.

DOE HET EEN KEER OP Z'N JAPANS

- **JRPG's zijn vaak perfect voor gamers met weinig gameplay-behendigheid, vanwege de nadruk op verhaal en sfeer, en combat die meer gericht is op keuzes maken dan knoppendruk-skills.**
- **Het design in JRPG's is kleurrijk, herkenbaar en memorabel. Personages hebben sterke, duidelijke persoonlijkheden en unieke uiterlijke kenmerken waardoor je ze niet snel vergeet.**
- **JRPG's zijn vaak de meest epische in hun soort, met verhaallijnen, muzikale composities en eindbaasgevechten die als geen ander dat avontuurlijke 'jij moet het universum redden!'-gevoel overbrengen.**

ULTIEME FANTASIE

FINAL FANTASY VIII

NR. 219 FINAL FANTASY VII

Beste shit ooit. Waar je in FF VII eerst bezig bent reactoren op te blazen en vecht op een gebouw tegen Rufus, word je vervolgens achtervolgd door een chopper. Na een uur of vijf kom je 'buiten' en zie je dat je in een gigantische game bent beland. Wauw, wat een enorme wereld!!!

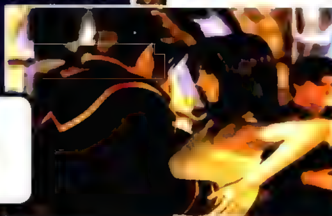
PU.nl member: *DarknessFood*

NR. 218



Squall, het hoofdpersonage van FF VIII, ontmoet voor het eerst z'n love interest Rinoa op het openingsbal van z'n school, in een weergaloos mooi CGI-filmpje (helemaal voor die tijd). En ja, het lijkt inderdaad veel op de ballroom scène uit Disney's Beauty and the Beast uit 1991, die ook grotendeels uit computeranimatie bestaat, maar dat is een groot compliment!

Onderschreven door:
Een dansende Rinoa en Squall in FF8.
PU.nl member: *bandix*



NR. 217

Vanuit Galbadia moest je je terug haasten naar Balamb Garden om iedereen te waarschuwen voor een raketaanval. Terwijl een ander team probeert de missile launch te saboteren, probeer jij een alternatief te vinden om via een mysterieuze installatie in de Garden iedereen te redden. Niemand heeft echter een idee wat er zal gebeuren als je er in slaagt om alles op tijd in werking te stellen. En dan, ondersteund door de prachtige soundtrack, komt er een grote verrassing...

PU.nl member: *roelroel*



NR. 216 CHRONO TRIGGER



Peterknelewijn (van PU.nl) Natuurlijk heb ik Chrono Trigger, net als elke JRPG-fan, al vroeg op een emulator via de PC gespeeld. Wat me het meest bij is gebleven, is de badass boss battle tegen Magus. De dungeon erheen was al lang en pittig, maar als je dan bij hem komt, is de opbouw een onvermijdelijk fantastisch moment. De boss battle is bruut en een van de moeilijkste in de hele game. Maar het beste: later kan Magus een partymember worden!

NR. 215 PERSONA 4: GOLDEN



Vanaf het moment dat stoere bikerdude Kanji Katsumi ten tonele verschijnt, is het duidelijk dat hij heimelijk homoseksuele gevoelens heeft. Kanji accepteert dit pas na het verslaan van zijn schaduw (zijn innerlijke demoon), maar de rest van de crew blijft hem er de hele game op onschuldige wijze mee plagen. Het is fantastisch hoe ontwikkelaar Atlus dit controversiële onderwerp in de game heeft gestopt en het is, zeker in een Japanse game, heel bijzonder.

ASSASSIN'S CREED MOMENTEN

GESCHIEDENIS IS HET CREDO

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!



Het sandbox-genre koppelen aan parkours, ingebed in een historische setting met prachtige, vrij te verkennen steden, overgoten met een Dan Brown-achtige complottheorie, afgemaakt met een mespuntje science-fiction. Het maakte Assassin's Creed tot Ubisofts meest succesvolle serie ooit.

HISTORY REPEATING

- Door steeds andere steden in een historische setting centraal te stellen, voelt iedere Assassin's Creed weer spannend en fris.
- De details van de steden in AC-games zijn prijzenswaardig; alleen al rondlopen in een bepaalde tijd, in een bepaalde stad of omgeving geeft de game een uniek karakter en bijzondere aantrekkingskracht.
- De manieren van klimmen en klauteren in een open stad in AC geven je als speler enorm veel vrijheid. De stad is er niet alleen als decor, het is daadwerkelijk een integraal onderdeel van de gameplay, en dat kunnen maar heel weinig sandboxgames zeggen.

NR. 214

ASSASSIN'S CREED



Zelden was ik zo hyped als voor Assassin's Creed. Dat de uitgemolken uiers van de serie er inmiddels slapper bijhangen dan de tieten van Patty Brard, doet daar niets aan af. Deel 1 schreef videogamegeschiedenis! Het begon nog vredig, in het pittoreske Masyaf. Maar eenmaal te paard, opende Ubi's open world zich pas echt. Het aanrijden op Damascus, via een rotsrichelltje hoog boven de stad, was zowel prelude als climax. Dat epische uitzicht! Als een droom uit duizend-en-een nacht.



NR. 213



Ik heb al vanaf jongs af aan een obsessie met de 'Leap of Faith'. Het was mijn favoriete move in Tomb Raider, het was mijn lievelings-gap in THPS2 en het was het moment dat ik verliefd werd op de Creed-serie. Toegegeven: het debuut was niet het sterkste deel in de serie, maar de eerste keer dat ik de zwanenduik deed, wist ik dat ik van deze serie zou gaan houden.



ASSASSIN'S CREED 2



NR. 212

In AC2, met een sierlijke duik Ezio van een hoog Venetiaans gebouw de gracht in laten springen, waarna hij met z'n gezicht op een gondel smakt.

PU.nl member: ***Raul***

NR. 211

Het moment uit het begin van het spel dat je met je broer, Frederico, naar de top van een kerk moest racen, en dat je dan uitkeek op Firenze.
"It is a good life we lead, brother."
"The best. May it never change."
"And may it never change us."
En vervolgens 'Ubisoft presents... Assassin's Creed 2.'
Dat ene moment, ook zeker met die muziek, was prachtig. De quote is natuurlijk ontzettend ironisch als je de rest van het verhaal er even bij haalt, maar dat terzijde.

PU.nl member: ***Duc***

NR. 210

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



De eerste keer dat je in Assassin's Creed: Brotherhood boven op het Colosseum over de omgeving tuurt, is bijna emotioneel. Direct gevolgd door de Roman Orgy. Vijanden tailen en stealth kills maken, terwijl er om je heen schaars geklede, tongende en dronken mensen op de grond liggen... heerlijk.



NR. 209

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Na flink te hebben huisgehouden met mijn schip de Jackdaw enter ik het vijandelijke Britse fregat. Met een mooie zwiep beland ik tussen de roodrokken. Ik word omsingeld, dus wacht af totdat zij de eerste zet doen.
Er komt een bajonet mijn richting op, maar met een sierlijke tegenaanval weet ik de aanvaller om te brengen. Nu begint het pas echt. Normaal zijn de gevechten nogal klungelig, maar ditmaal lijkt het net een geweldige dans, spectaculair in slow motion. Met de ene beweging nog mooier dan de ander, rijg ik alle Britten aan mijn zwaard. Terwijl ik de laatste soldaat spiets, grijp ik met een vloeiende beweging mijn pistolen en zet de combinatie voort op de overige vijanden. Eén, twee, drie, vier, alle soldaten op de grond. Het schip is veroverd, een sensationeel gevoel maakt zich van mij meester.
Normaal voer je alleen bij de laatste kill van een combinatie een finishing move uit, die dan te zien is in slow motion. Ditmaal was het hele gevecht een aaneenschakeling van deze spectaculaire animaties.

PU.nl member: ***Ridho***



THE ELDER

UITVINDER VAN HET WOORD 'EPISCH'

Deze enorme fantasy-wereld is jouw speeltuin de komende eeuwigheid. Neem dus rustig je tijd om elke meter van elke grot, kerker, stad en dorp te ontdekken, om met elke Bosmer, Nord en Khajiit die je pad kruist te kletsen, want een nieuwe Elder Scrolls is een nieuw léven.

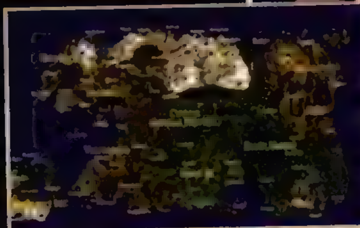




NR. 208

THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL

Natuurlijk, je eerste kerker doorkruisen om vervolgens het oppervlak van de enorme speelwereld te bereiken... het zit (bijna) in iedere TES game. Maar Daggerfall was het eerste TES-deel dat ik speelde en het moment dat ik voor het eerst de kaart opriep, heeft veel indruk gemaakt. De spelwereld van deze game is dan ook groter dan alle maps van Oblivion, Skyrim en Morrowind bij elkaar!



VERLIES JEZELF IN DE SCROLLS

- The Elder Scrolls-serie staat niet alleen bekend om z'n extreem omvangrijke speelwerelden en grote aantallen quests, ook staan de games bol van de lore (achtergrondverhalen die de wereld verder uitdiepen).
- The Elder Scrolls is al jaren het toonbeeld van de westerse fantasy RPG. Er is bijna geen andere serie te noemen die zo consequent games biedt waar spelers zich compleet in kunnen verliezen.
- The Elder Scrolls Online is een MMO en het meest recente deel uit de TES-franchise. Het heeft helaas niet de impact weten te maken van de delen die je in je eentje kunt spelen.
- Hoe groot de Elder Scrolls games ook mogen zijn, speedrunners kunnen door het gebruik van glitches elk deel binnen een uur uitspelen. Maar daar moet je de lol dan ook wel van kunnen inzien.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

NR. 207

Het moment dat ik van de gevangenenboot af werd getrapt bij een vredig dorpje aan de kust. Ik wist niet wat ik zag; magische paddenstoelen, een moeras, een reusachtig fucking insect, overal mensen waarmee ik kon praten. Behalve het advies om een of andere hoge pief op te zoeken, had ik verder geen flauw idee wat ik moest doen. Door de wijde open wereld en al die interactie wist ik alleen dat ik kon doen waar ik zin in had. Zodoende heb ik mijn eerste uren besteed aan het gappen van bestek en kandelaars.

PU.nl member: ***tandpastatester***





NR. 206

Na een paar uur in het begindorpje van Morrowind, Seyda Neen, rondgedwaald te hebben, dacht ik dat mijn character wel klaar was om de wijde wereld in te trekken. Een ernstige overschatting. Het eerste beest dat mijn pad kruiste, een simpele Cliff Racer, wist me namelijk genadeloos in de pan te hakken. Toen drong 't pas echt tot me door dat deze game wel eens ongekend grote happen uit mijn vrije tijd kon gaan bijten...

NR. 205

Mijn favoriete game moment was bij TES: Morrowind. Nadat ik random een boot had genomen, belandde ik op een of andere manier in Dagon Fel. Er was daar een leuk klein winkeltje met erg waardevolle spullen. Ik heb toen een hele winkel leeggeroofd onder de ogen van de eigenaars en die deden niks. Aaah, de nostalgie.

PU.nl member: ***niks1991911***

SCROLLS MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

NR. 204



Het overkoepelende verhaal in de vierde Elder Scrolls draait helemaal om het sluiten van Oblivion Gates, die je het best kunt zien als portalen naar een soort van Hel. De eerste keer dat je zo'n poort aanschouwt in het dorpje Kvatch, terwijl soldaten vechten tegen de duivelachtige Scamps onder een dieprood geworden lucht, kon ik het gevoel van doem onmogelijk negeren.



NR. 203

Toen ik in Oblivion op een berg stond en in de verte de White-Gold Tower en de Imperial City zag, heb ik echt heel lang van dat adembenemende uitzicht staan te genieten. Wat was dat prachtig!

PU.nl member: *NYLZB*

NR. 202



Een fan; ik had er altijd al één willen hebben. Dus toen die elf met stekeltjeshaar aanbod me overal te volgen, kon ik m'n geluk niet op. Dacht ik. Want hij zeurde. Hij zanikte. En hij zeek. Gelukkig bood een trap onder z'n hol vanaf Dive Rock soelaas. Ik kon weer rustig over straat.



NR. 201

Ik had nooit verwacht dat het vermoorden van een onschuldig persoon in Ciirodyl zoveel impact kon hebben. Na het krijgen van een brief met daarop een grote zwarte hand en de tekst 'We know', zat de schrik er wel effe in. Wakker worden met Lucien Lachance aan je voeteneind was ook geen pretje, maar het zorgde wel voor de beste questline uit de game!

PU.nl member: *Castanje*

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

NR. 200

Mijn mooiste game moment was in Skyrim. Ik was in het gebouw van de Thalmor Embassy om daar documenten te pakken. Maar ik was vergeten mijn quest persoon m'n armor te geven en dus had ik alleen mijn feestkleren aan en vocht met de zwakste bijl. Minstens een uur lang rende ik heen en weer, vocht wat, en rende toen weer voor mijn leven. Uiteindelijk kwam er een héél erg sterke tovenaar bij en hij hoefde zijn spreuk maar drie keer te gebruiken en je was dood. Ik verstopte me achter een boekenkast, maar hij wist al waar ik zat. Hij kwam langzaam op me af en zei: 'Ah, now, you're gonna die!' Mijn health was nog niet hersteld, dus kon hij me makkelijk doden. Maar toen sprong ik achter de boekenkast vandaan en deed ik FUSRODA!!! Hij werd tegen de muur aangeblazen en ik pakte hem bij zijn schouder, draaide hem om, drukte hem tegen mij aan, stak mijn zwaard dwars door zijn hart heen, duwde zijn lichaam van me af en toen was ie dood. Mijn mooiste kill en game moment ever.

PU.nl member: *SpaceDistroyerH21*

NR. 199

Het gebeurde toen ik Whiterun moest beschermen tegen de Stormcloaks, die de stad wilden veroveren. Ik vocht voor de Imperials. Ik was in Whiterun, en de aanval begon. De stad waar het altijd rustig was, was nu een slachtveld. Mensen waren in paniek, huizen stonden in brand, kogels vlogen over de stad. Ik ging naar de hoofdpoort, waar een stelletje Stormcloaks kwamen aangerend. Zoals een echte Dovakhiin dat doet, schoot ik ze met m'n pijl en boog een voor een neer. Na de strijd te hebben gewonnen, waren veel van mijn broeders dood. Maar dat maakte niet uit, want dit was in alle opzichten een gruwelijke ervaring.



Naam: *Jim Rosenboom*

NR. 198

De eerste keer twee gigantische draken tegelijk verslaan in TES V: Skyrim, waarbij ze beide op dezelfde plek stierven en je een mooi hoopje dode draak ziet liggen.

PU.nl member: *Philippedevos*

NR. 197

Mijn eerste draak afslachten in Skyrim.

PU.nl member: *littledemon*



NR. 196

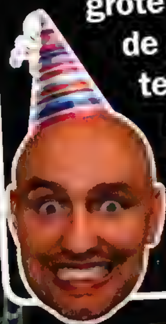


Vreemd. Ik speel in The Elder Scrolls standaard als goedzak, maar geniet het meest van de Dark Brotherhood-quests. Zo ook in Skyrim. En boy, was het killen van Emperor Titus Mede II wreed. Een man die Tamriel juist liet floreren! Zucht, ik hoop (vooral voor de rest van de wereld) dat ik mijn sluimerende schizofrenie snel op een nieuwe (singleplayer) TES kan botvieren...



BIOSHOCK MOMENTEN

First-person shooter actie combineren met een flinke scheut RPG, met bizarre wapens en krachten als gevolg; dat is BioShock. Maar de grote ster was natuurlijk de vervallen onderwaterstad Rapture, daar kon zelfs het waanzinnige (letterlijk en figuurlijk) Columbia niet aan tippen.



ONHEILSPELLENDE ONDERWATER- ÉN DRIJVENDE DYSTOPIEËN



BIOSHOCK

NR. 195

Drie woorden: Would you kindly.

Naam: ***Celestin Albers***

AANKOMST IN RAPTURE

NR. 194

De eerste keer dat ik in Rapture kwam.

PU.nl member: ***jellu1***

Onderschreven door:

Nadat mijn vliegtuig crashte in het midden van de oceaan, zwem ik naar een vuurtoren in de verte. Daar aangekomen stap ik binnen, waar ik begroet wordt door een standbeeld met een spandoek met daarop de tekst: 'No gods or kings. Only man'. Onder het standbeeld bevindt zich een metalen bol met daarin een hendel. Ik stap nieuwsgierig naar binnen en haal de hendel over. Achter mij sluit een patrijspoort en de metalen bol zinkt in het water. Er begint een diashow, en door de speaker galt een stem van een man die zich introduceert als Andrew Ryan, een man die een Utopia wil creëren waar overheid en godsdienst geen rol spelen en iedereen gelijk is. Hij verwelkomt mij in zijn stad, genaamd Rapture. De metalen bol gaat een gebouw binnen, met flikkerende lichten, en waar water via gaten naar binnen lekt. De metalen bol stopt en door de patrijspoort zie ik hoe een misvormde vrouw met haken een man vermoordt. Dit ziet er niet uit als een Utopia, denk ik bij mezelf. Wat is hier gebeurd? Wat was dat met die vrouw? Wat is dit voor stad? Wat deed die vuurtoren überhaupt in het midden van de oceaan? En wat deed ik eigenlijk in dat vliegtuig? Vanaf deze intro wordt er zo'n goede sfeer met zoveel vragen neergezet, dat je door deze fictieve wereld bij je lurven wordt gegrepen. En tijdens deze ontdekkingstocht besef je dat gamen als kunstvorm niet meer onderdoet voor films of boeken. BioShock zal me altijd bijblijven.

Naam: ***Jesper Hanssen***



Vele mooie momenten om uit te kiezen, maar er is er één die bij mij nog altijd voor kippenvel zorgt als ik er aan terugdenk: de openingsscène van BioShock. Je vliegtuig stort neer in de oceaan, je komt snakkend naar adem weer boven water en het enige wat je ziet, zijn brandende brokstukken en een mysterieuze vuurtoren. Je stapt de vuurtoren binnen, de deur slaat achter je dicht, het licht gaat aan en je wordt begroet door de melodie van 'somewhere beyond the sea'. Het interieur van de vuurtoren is volledig in art deco stijl uitgevoerd, en in de kelder ligt een luxe uitgevoerde bathysfeer op je te wachten. Je stapt in, trekt aan de hendel, en binnen luttele seconden bevind je je enkele zeemijlen dieper. Er komt een projectiescherm voor je naar beneden, en je wordt begroet door ene meneer Ryan. Hij heeft een vraag voor je: 'Is a man not entitled to the sweat of his brow?' Meneer Ryan vindt van wel, en hij koos voor het onmogelijke: Rapture! Het scherm gaat omhoog, en onthult de skyline van een stad die niet zou mogen bestaan, een metropolis op de bodem van de oceaan. Er zwemt een walvis voorbij, de onheilspellende vioolmuziek gaat door merg en been. De enorme gebouwen met flikkerende neonverlichting zijn even prachtig als verontrustend. De toon is gezet, je hebt geen idee wat er gaat gebeuren, maar je bent compleet overrompeld door de sfeer. Het is duidelijk dat er een uniek avontuur op je staat te wachten...

PU.nl member: ***Svenniewafel***

Mijn mooiste game moment is de eerste kennismaking met Rapture in BioShock. De muziek en visuals, de mix van eenzaamheid, vernietigde dromen met het gestamp van Big Daddy's op de achtergrond. De hele game is een van mijn favo game momenten. De wereld was zo perfect neergezet in al z'n vernietigde art-deco pracht en praal. De splicers die hun schoonheid verloren zijn, depressief en eenzaam. Wat een originele wereld, wat een tof verhaal. De delen die volgden hadden toch niet dezelfde impact als deel 1 op me had.

Naam: ***Maarten van der Ham***

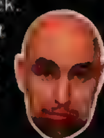
SFEERVOL MET EEN VLEUGJE MYSTIEK EN CONTROVERSE

- BioShock (1), en ook de opvolgers, haalde(n) de mosterd bij de System Shock-serie. System Shock 1 en 2 waren in hun tijd veel geroemde games. We hebben hier dus te maken met twee klassiekers die een nieuwe klassieker voorbrachten.
- De sfeer van Rapture is ongekend en geeft de game een survival-horror vibe mee die je aanvankelijk niet verwacht. Irrational Games wist vervolgens met de drijvende stad Columbia opnieuw vriend en vijand te verrassen met een even overtuigende als onheilspellend vervreemdende wereld.
- De bizarre wapens en krachten die je als speler kan verkrijgen, tarten iedere verbeelding: een zwerm bijen die je op je vijand af kunt sturen, vuur uit je vingertoppen, vijanden of de omgeving bevriezen of een mini-cycloon veroorzaken, de ene plasmid was nog waanzinniger dan de ander.
- In basis is BioShock een first-person shooter met, zo je wilt, magische krachten, maar de manier waarop je die uitbouwt en de manier waarop je je krachten inzet, is zeer divers. Je hebt ontelbare tactieken om je vijanden te lokken, op het verkeerde been te zetten en uit te schakelen.
- De BioShock games kennen verhaaltechnisch vele laagjes. Ideeën over de manier waarop de wereld dient te worden ingericht, komen middels verschillende getuigenissen aan de orde. Het is aan de speler zelf om de beelden en regels te interpreteren. Infinite huisvestte zelfs thema's als religie, xenofobie en racisme, zonder met een moraliserend vingertje te wijzen.

BIOSHOCK 2

NR. 193

BioShock 2 krijgt naar mijn mening veel te weinig credit. Natuurlijk: het is grotendeels een herhaling van wat er reeds met het origineel was bewerkstelligd, maar het gegeven dat je nu als Big Daddy speelt (over uitzichtloos gesproken), geeft de gameplay wel degelijk een andere dynamiek.



De allereerste keer dat je bovendien met een Big Sister wordt geconfronteerd, in de Adonis Luxury Resort, staat nog helder op mijn netvlies. Brrrrr.

BIOSHOCK INFINITE

NR. 192

Het moment in BioShock Infinite dat je uit een oude platenspeler het zeer passende 'everybody wants to rule the world' hoort komen. Opeens snapte ik de game en de sfeer die het neer wilde zetten, en kreeg ik spontaan kippenvel.

PU.nl member: *omejoe15*

NR. 191

DLC



[illegible] Laat het maar aan Ken Levine over om een jaar later met BioShock Infinite DLC te komen die de briljante singleplayer bijna wegvaagt. Ik zou het zelfs verplichte kost voor iedere fan durven noemen, omdat het een fantastisch afscheid is van de bizarre werelden geschapen door Irrational Games. Mijn favoriete moment is eigenlijk gewoon heel Episode 2, waarin je met Elizabeth stealthy door Rapture moet sneaken. Je komt gaandeweg achter de geheime connecties tussen de Big Daddy's en de gigantische Songbird. Specifiek het laboratorium waar dit beest gehersenspoeld wordt, is heerlijk creepy. Download deze shit als je de kans krijgt!



HET EINDE DER EINDEN

NR. 190

Mijn vetste game moment was het einde van BioShock Infinite waar ik letterlijk een kwartier naar de aftiteling heb gekeken en na zat te denken wat ik eigenlijk meegemaakt had. En nog steeds denk ik er af en toe over na omdat ik sommige dingen van het verhaal nog steeds niet snap

PU.nl member: *bo.david.5*

Het moment dat ik naar de credits van BioShock Infinite staarde, geshockeerd door het literatuurwaardige, mindfuckende verhaal.

Naam: *Laurens Terlaak Poot*

PLATFORM MOMENTEN

PLATFORMEN IS BEGONNEN MET GROTE SPRONGEN



Veel gamers zijn er mee opgegroeid en spelen het al hun hele leven. Het springen van platform naar platform, terwijl je reactievermogen, geduld en geestelijke behendigheid op de proef worden gesteld, is namelijk oneindig vermakelijk. De platformer is gaming in zijn meest pure vorm...

NR. 189 SLY COOPER: THIEVES IN TIME



In de eerste Sly game was het roze nijlpaard Murray nog een luie dude, maar in deel 2 was ie opeens een stoere gast met heerlijke uitspraken, zoals: 'Another barrier stands before you. Fear not, I shall bend it like the truth!' Sowieso is Sly 2 nog steeds de beste uit de serie.

NR. 188 CONKER'S BAD FUR DAY

Een dronken eekhoorn belt naar z'n rondborstige vriendin om te laten weten dat hij nog wat langer aan de bar blijft hangen. Uiteindelijk strompelt hij scheldend en kotsend het café uit, te dronken om z'n eigen huis te vinden. Dit is de introscène van Conker's Bad Fur Day, een kleurrijke platformer op de N64. Hoezo Nintendo kinderachtig?

Naam: *Michel Musters (van Gamer.nl)*



NR. 187 FEZ



Het moment dat je in Fez je hoed je krijgt, en de platte wereld opeens in 3D roteerbaar blijkt te zijn, is pure videogame-magie, net als de fase die daar meteen op volgt. Onbekommerd speurend naar schatten die je al klimmend, springend en de wereld roterend ontdekt, met op de achtergrond een vredig muziekje en een geleidelijk verkleurende hemel. Het leidt tot in stilte beleefde verwondering en een ontroerend fijn gevoel 'daar' te zijn.

NR. 186 SPELUNKY



Mijn meest memorabele moment in een platformgame was de eerste keer dat ik Spelunky wist te doorgronden. Spelunky is als een ervaren danspartner, waarbij je je eigen tempo moet leren vergeten en mee moet gaan in het ritme. Het moment dat ik leerde om mijn tijd te nemen met deze game, was het begin van meer dan honderd uur aan platformplezier.

NR. 185 CRASH BANDICOOT

De eerste keer dat Crash Bandicoot het beeldscherm 'in loopt' terwijl er een gigantische steen achter hem aan rolt; voor velen de eerste échte 3D-platformervaring. Hiervoor was je gewend om alleen van links naar rechts te lopen. De mogelijkheden leken eindeloos!

Naam: *Michel Musters (van Gamer.nl)*



NR. 184 RATCHET & CLANK

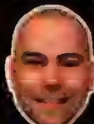


De Ratchet & Clank games staan bekend om hun over the top wapens, maar de R.Y.N.O. spant toch wel de kroon. De absolute chaos die je creëert als je de trigger van de gun overhaalt op je nietsvermoedende vijanden. De eerste keer dat ik dit deed was dan ook onvergetelijk...

TIJDLOOS...

- In de overgang van 2D naar 3D graphics speelden platformgames een cruciale rol.
- Super Mario 64 was de eerste echt fantastische 3D platformgame, en is nog steeds een mooie standaard voor het genre.
- Platformgames waren ontzettend populair op SNES en Mega Drive, maar er kwam toen ook een hoop troep uit. Tegenwoordig zijn er niet veel platformgames meer, maar ze zijn (bijna) allemaal van hoge kwaliteit.
- Zonder platformgames geen double-jump. In 1985 kon je dat als eerste doen in de Fighting Platformer Dragon Buster.

NR. 183 SONIC THE HEDGEHOG



Bij een vriend thuis voor het eerst aanschouwen hoe 16-bit graphics eruit zien, terwijl Sonic met een ontzagwekkende snelheid door de prachtige, kleurrijke Green Hill Zone scheurt. Maar eigenlijk is het meest magische moment als je de game opstart en je iemand vrolijk het woord 'SEGA!!' hoort zingen. Rillingen van nostalgie...



NR. 182 RAYMAN: LEGENDS

Mariachi Madness van Rayman Legends. Wat is dat gaaf zeg.

PU.nl member: *TheFurrminator*

NR. 181

De eerste keer dat ik Castle Rock speelde in Rayman Legends. In de dik twintig jaar dat ik game, heb ik nog nooit zo'n grote grijns op mijn gezicht gehad.

PU.nl member: *vendeth*

CALL OF DUTY MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

Weinig games zijn zo gehaat én tegelijk zo succesvol als Call of Duty. Sinds Modern Warfare staat elke editie van CoD garant voor rinkelende kassa's én ronkende comments. En ook wij spelen CoD op het manische af en mopperen ons tegelijk suf. Is dat niet hét teken van ware liefde?



EXTREEM SUCCESVOL & MAXIMAAL GEHAAT

CALL OF DUTY

NR. 180



Tot 2003 was ik in het FPS-genre gangetje-gangetje gewend. Tot ik in Call of Duty bij een door Duitsers bezette boerderij kwam met een mitrailleursnest op de eerste verdieping. Blind er op af ging niet, en dus leerde ik voor het eerst van koeienlijk naar muurtje te sprinten (onderwijl kogels sproeiend) tot ik een plek had gevonden waar ik met een welgemikte granaat het nest kon uitschakelen. Van dit type gameplay kan ik tot op de dag van vandaag geen genoeg krijgen.

NR. 179



De eerste Sovjet-missie in de eerste Call of Duty is nog steeds een van mijn favoriete missies uit de serie. Je speelt Private Ivanovich die met tegenzin, samen met een zooitje bange kameraden, probeert Stalingrad te heroveren op de Nazi's. De schaal van de missie was voor die tijd ongekend en heeft zeker overeenkomsten met de film Enemy at the Gates. Bang voor die Nazi's met machinegeweren? Gewoon doorrennen, baklap! Deserteurs en bangeriken worden afgeschoten door je kameraden.

MODERN WARFARE

NR. 178

Ik was zeven jaartjes jong en had CoD: 4 op de Nintendo Wii. Na weken als een noob proberen, schoot ik eindelijk Zakhaev door zijn kop! Dat moment dat Soap gered werd door Kamarov en zijn squad (en de epische muziek!!) maakte mij zeer emotioneel, omdat het 't eerste spel was dat ik ooit uitgespeeld had!
PU.nl member: *JoepJacobz*

NR. 177

De sniper missie 'All Ghillied Up' uit Modern Warfare is een gedenkwaardig in-game moment van het begin tot het einde.
PU.nl member: *EarlyGamer*

LORD OF WAR

- **Call of Duty is één van de tien best verkopende gameseries ooit.**
- **Call of Duty behoorde de afgelopen vijf jaar onafgebroken tot de top 5 meest gespeelde MP's.**
- **Het succes van Modern Warfare bracht het FPS-genre terug naar de gloriedagen van Quake en Unreal.**
- **Sinds Modern Warfare moet eigenlijk élke shooter een MP hebben om commercieel succesvol te zijn.**
- **Talloze publishers hebben met een vergelijkbare FPS een aanval op de troon van CoD gedaan (EA, Ubisoft, Sony, Microsoft) maar allemaal faalden ze.**

MODERN WARFARE 2

NR. 176

Het moment dat ik EINDELIJK de 69e ster haalde in de Spec Ops mode van MW2.
PU.nl member: *Kruimeldief*

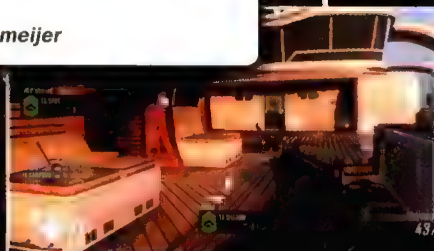
NR. 175

Het moment dat je een vliegveld mocht uitmoorden in MW2 vond ik erg vet.
Naam: *Sander de Waal*

NR. 174

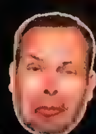
MODERN WARFARE 3

Mijn mooiste game-moment was toch echt wel de missie 'blood brothers' in Modern Warfare 3. De flashbacks die laten zien wie de echte slechterik was in de Modern Warfare-trilogie maakten het, samen met de voice-acting, helemaal af.
PU.nl member: *bkmeijer*



NR. 173

BLACK OPS 2



Alhoewel ik de eerste Black Ops de betere game vindt (Nuketooooown!!!) heb ik de MP van Black Ops 2 meer gespeeld. En mijn mooiste momenten beleefde ik altijd in Free for All op Hijacked. In een van de twee ruimten aan de zijkant van de boot, constant heen en weer switchend om de aanvallen aan beide ingangen af te straffen. Één grote adrenalinestoot!

NR. 172

GHOSTS

Was de opening van de Ghosts singleplayer in de ruimte al superstrak en tof gedaan, de The Last of Us-achtige vibe in een verscheurd Amerika was voor mij een hoogtepunt in de serie. Een oud overwoekerd theater in een vervallen stad, bevolkt door wilde dieren tegen een achtergrond van een gigantische Berlijn-achtige muur: dat sfeertje had voor mij de hele game mogen blijven.



THE LEGEND

MAGISCHE MOMENTEN IN DE MOOISTE MYTHOLOGIE

Het verhaal wordt al duizenden jaren verteld. Dat van de jonge held die allerlei beproevingen dient te doorstaan om zijn land te ontdoen van het kwaad. De Zelda-serie laat al sinds 1986 miljoenen mensen deze eeuwige mythe op eigen kracht beleven. En dat leverde onnoemelijk veel magische momenten op.

A LINK TO THE PAST

NR. 171



De vierde kerker van de donkere wereld is een van mijn favoriete kerkers ooit. Link bereikt de kamer van de eindbaas, maar die is leeg. Link bevrijdt een meisje, maar dat wil niet mee naar buiten. Alleen door deze twee feiten te combineren met kennis over de geschiedenis van de kerker en de lay-out ervan, alsmede de mogelijkheden van je bommen, kom je tot de 'verlichtende' oplossing. Die écht aanvoelt als een eureka-moment.



NR. 170



Alie (van PU.nl) In A Link to the Past belandde ik uiteindelijk met Zelda op sleeptouw in het Sanctuary. Voor mijn kleine kindergeest was het een barre tocht geweest door een verschrikkelijk enge kerker, maar daar was plots een veilig gevoel ondersteund door etherische muziek. Ik speelde destijds alle games nog met mijn moeder naast me als vertaalster en beiden vielen we exact op dat moment stil. Nu ik eraan terugdenk, zou ik het omschrijven als een verwachtingsvol gevoel, waarbij we ons totaal onbewust waren van wat ons allemaal nog te wachten stond, maar zeker wisten dat het onvergetelijk zou worden.



NR. 169

OCARINA OF TIME

Het mooist is toch echt als je de aftiteling ziet na een f*** moeilijke eindbaas te hebben verslagen. Het was geweldig om bijna een kwartier lang naar dat filmpje te kijken na het verslaan van Ganon. Ik heb die game al acht keer tot de grond toe uitgespeeld, en nog steeds blijf ik dat filmpje kijken.

Naam: *Jannie Weller*

NR. 168

MAJORA'S MASK



Roy (van PU.nl) Toen ik Majora's Mask voor het eerst speelde, voelde ik direct de dreiging. De dreiging dat de maan na drie dagen op de aarde zal storten, is natuurlijk ook best wel een dingetje. Alle NPC's stonden de laatste uurtjes van hun leven te rillen in een hoekje en probeerden zichzelf te overtuigen dat ze een mooi leven gehad hadden. De lach en ogen van de maan die bijna in slowmotion een einde maakte aan mijn speelsessie bezorgden me nog weken nachtmerries.

JE SPEELT MET LINK, NIET MET ZELDA

- Zelda mixt al sinds het eerste deel uit 1986 alles wat avontuurlijke videogames zo tof maakt: een open wereld verkennen, geheimen ontdekken, missies voltooien, eindbazen verslaan, een verhaal beleven, vechten met monsters, eindbazen verslaan, voorwerpen verzamelen en steeds sterker worden.
- Die elementen hangen niet als los zand aan elkaar, maar zijn sterk met elkaar verbonden. Het verslaan van een eindbaas aan het eind van een kerker is bijvoorbeeld vaak een puzzel, met het laatste gevonden voorwerp of wapen als oplossing, terwijl eindbaas, kerker, puzzel, missie en voorwerp allemaal deel uitmaken van het verhaal. En na het verslaan van die eindbaas ben je weer iets sterker, terwijl je met het veroverde voorwerp nieuwe gebieden kunt bereiken.
- De buitenwereld van Zelda laat je steevast in het begin al plaatsen zien die door onoverkomelijke hindernissen zijn afgesloten. Het verzamelen van de items die je tóch voorbij die hindernissen helpen, is een belangrijke drijfveer om in het avontuur te vorderen.
- Het universum van Zelda is vrij klassieke high fantasy, met tal van verwijzingen naar Griekse, Noordse, Japanse en Middeleeuwse mythologieën, wat het spel een tijdloze basis geeft. Maar tegelijkertijd schept de Zelda-serie ook een eigen mythologie, waarin epische achtergrondverhalen op de voorgrond worden ingekleurd door maffe, humorvolle, groteske, soms ronduit bizarre personages en gebeurtenissen.

OF ZELDA

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

THE WIND WAKER

NR. 167

The Wind Waker. Na het uitspelen van de eerste kerkers naar Old (Drowned) Hyrule gaan. Het rondlopen in dat kasteel, man wat was dat geniaal.
PU.nl member: *LouCypher*

NR. 166

Het moment dat je je zwaard in Ganondorfs hoofd steekt in The Wind Waker was tof.
PU.nl member: *Arendjan*

NR. 165

Ik startte The Legend of Zelda: The Wind Waker op, en werd meteen gegrepen door de vrolijke kleuren, het koddige eilandje en de achtergrondmuziek. Het mooiste moment kwam echter iets later in het spel: Het moment dat je het zeil van die Leeuwenboot eindelijk hebt bemachtigd, de boot instapt en langzaam de oceaan op drijft. Ik zoomde uit en draaide de camera 360 graden om me heen zodat ik de in de zon badende omgeving helemaal kon bekijken, en ik dacht: 'Wow, deze hele wereld ligt aan mijn voeten. Ik kan overal heen waar ik wil op deze prachtige oceaan. Dit is fantastisch.'
Naam: *Felix Klaassen*

NR. 164



FOUR SWORDS ADVENTURES

Ik speelde Four Sword Adventures zoals ie gespeeld hoorde te worden: met z'n vieren en ieder met een eigen Game Boy Advance! Ik kon bijna niet ademhalen van het lachen toen er een gigantische bom op het tv-scherm verscheen en we allevier maar tien seconden hadden om een grot in te lopen. Ik pakte echter één van mijn vrienden op, en gooide hem pas neer vlák voordat de bom afging en ikzelf nog snel de grot in rende. Hij verloor tig rupees en iedereen kreeg buikpijn van het lachen. Prachtig troll-momentje.



NR. 163



THE MINISH CAP

Nick (van PU.nl) Zelda: The Minish Cap was iets heel aparts; van de pratende hoed tot de mogelijkheid om zo klein als een mier te worden. En dat laatste was het prachtige aan deze game, omdat daar een geheel nieuwe wereld was. Met allerlei kleine elfjes en hun eigen zorgen en problemen. Het gaf de wereld van Hyrule een extra dimensie.



TWILIGHT PRINCESS

NR. 162



Peterkoelewijn (van PU.nl) The Legend of Zelda: Twilight Princess blijft mijn favoriete game uit de serie. Persoonlijk zoek ik vooral avontuur, vette puzzels en een episch verhaal in deze titels en daarvan weet Twilight het meest te leveren. De duistere designs zijn prachtig, de dungeons talrijk en de filmische presentatie gewoon heerlijk. Vooral Midna's introductie is een mooi moment. Meteen laat ze zien dat ze meer persoonlijkheid in haar pink heeft dan al die andere sidecharacters die Link in de serie meezeult!



NR. 161



Alie (van PU.nl) Twilight Princess wist me nog veel meer dan alle voorgaande delen mee te slepen in de mooie en magische wereld van deze franchise. Dankzij de motion controls op de Wii kreeg ik directe controle over de bewegingen van Link. Niet hij, maar ik, spande mijn boog en versloeg hordes vijanden. Van 'gewone' jongen groeide ik uit tot een legendarische held die uiteindelijk de gehele wereld redde. Het feit dat ik zo letterlijk zelf de hoofdrol kreeg in dit emotionele en epische verhaal, maakte me daadwerkelijk dolgelukkig gamer te zijn.

NR. 160



PHANTOM HOURGLASS

Als eerste Zelda voor een touchscreen-apparaat, is Phantom Hourglass een prachtig voorbeeld van hoe nieuwe technologie een oude serie nieuw leven in kan blazen. Dat gebeurt bijvoorbeeld in de eerste kerker, waar je de boemerang krijgt en leert dat dit voorwerp exact het pad volgt dat jij met de stylus op het touchscreen hebt getekend. Je waant je een tovenaar, wanneer je experimenterend met deze 'nieuwe' boemerang je eerste puzzels kraakt.



NR. 159

SKYWARD SWORD

Het moment in Skyward Sword dat je je loftwing bevrijdt en daarna zo de wolken in duikt om vervolgens op je vogel (Loft Wing) te landen!!!
PU.nl member: *Aabs*

NR. 158

HYRULE WARRIORS

Al jaren droom ik van een echte Zelda-game die gericht is op de Triforce of Power, of beter gezegd: op Ganondorf. Nou is Hyrule Warriors dit niet, maar toen ik in de tweede helft van de game opeens kon spelen als deze Gerudo-koning werd ik heel erg blij van binnen. Vooral omdat hij precies zo speelde als ik had gehoopt: als wandelende vernietiging. De eerste keer dat ik zijn YYYYYX-combo uitvoerde en hij een gigantische, zwarte, demonische klauw summonde die in één klap een heel leger uitschakelde, werd ik een beetje nat daar beneden. »



SPOILERS!!! MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

LEZEN OP EIGEN RISICO



Gespoild worden: een plottwist of een andere verrassende wending in een verhaal te horen krijgen voordat je het zélf meemaakt, ziet of leest. Het is Third World Problem no.1 en ook in gaming kan het voorkomen. Toch zijn prachtige momenten soms ook spoiler-gevoelig, en kunnen we er dus niet omheen...

NR. 157

SLY COOPER: BAND OF THIEVES

Sly Cooper: Band of Thieves het einde... dat je Clockwork mag killen! Jeugdsentiment *pikt een traantje weg*.

PU.nl member: *MrUnox*

NR. 156

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Het einde van Brothers: A Tale of Two Sons. De twee broers hebben samen zoveel doorstaan en hun band is hecht. Een meisje verpest de band tussen de twee, en uiteindelijk naait het meisje hen door te transformeren in een spin waardoor de grote broer overlijdt in een prachtige eindscène en ik zijn graf moest graven. Ik geef gewoon toe dat ik een traantje heb gelaten:,-)

PU.nl member: *Wiebeamalur*



NR. 155

RAYMAN 2

Het einde van Rayman 2. Het lijkt er op dat Rayman het loodje heeft gelegd, maar... hij blijkt de explosie overleefd te hebben.

PU.nl member: *Sabientje65*



NR. 154



METROID

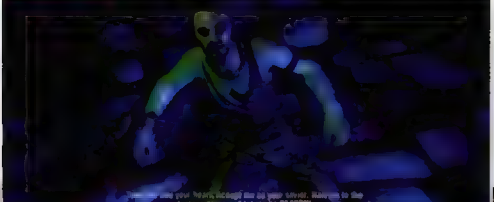
Met je zwaarbewapende ruimtemariner knallen op ruimtewezens en steeds dieper doordringen in duistere gangenstelsels, jaaaa, Metroid was in 1986 toch wel een van de memorabelste games die je kon spelen. De echte [illegible] die de game snel genoeg uitspeelden voor het beste eindbeeld, wachtte echter een (on)aangename verrassing: onder het ruimtepak bleek een meisje schuil te gaan!

NR. 153

FAR CRY 3

Het moment dat je in Far Cry 3 in een drugstrip Vaas vermoord. Deze scène vat in feite heel Far Cry 3, een van mijn favo games ooit, samen. De scène is onheilspellend, exotisch, een beetje creepy en survival, en dat is dus ook wat die hele game ongeveer is.

Naam: *Bart van den Brink*





NR. 152

THE LAST OF US

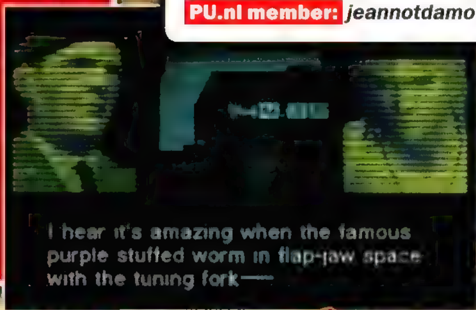
Het moment dat Ellie roept: "Joel, you have to see this!" Joel loopt naar boven en ziet op een paar meter afstand een giraffe van een struik eten. Samen genieten ze van het uitzicht van verschillende giraffes die over een plein lopen dat teruggenomen is door de natuur. Een zeldzaam moment van rust voor de twee protagonisten in deze game.

PU.nl member: *Drafgo22*

NR. 151 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



Metal Gear Solid 2 bevat zeker vijf uur aan cutscenes (nog een schijntje vergeleken met deel vier), en heeft meer dan genoeg ruimte voor een spoilertje of twee. Of drie. Of vier. De grootste is zonder twijfel dat het hele 'red de president'-verhaal één groot rookgordijn is. Een zorgvuldig opgezet schimmenspel van de Patriots om de perfecte soldaat te creëren, vergelijkbaar met de legendarische Solid Snake. De manier waarop de waarheid zich meer en meer ontvouwt, is even briljant als angstaanjagend... 'I need scissors! 61!'



NR. 150 CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Makarov die wordt opgehangen. :)

PU.nl member: ***jeannotdamoiseaux***

NR. 149 DARK SOULS 2

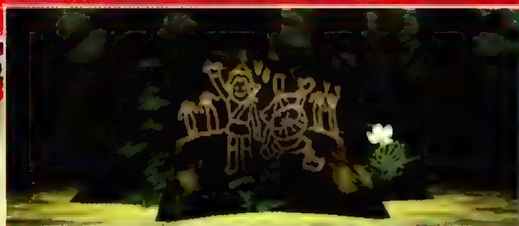
Een van mijn favoriete game momenten ooit is de ontmoeting met King Vendrick in Dark Souls 2. Vendrick is een koning die zou kunnen helpen met het verbreken van een vloek die op het hoofdpersonage rust. Je probeert het hele spel die gast te vinden en uiteindelijk kom je hem ergens diep in een tombe tegen. Dan blijkt dat Vendrick is bezweken aan diezelfde vloek die op het hoofdpersonage rust; er is alleen nog een doelloos rondlopende 'hollow' van de koning over en je hebt echt geen flauw idee meer wat je nu nog kan doen tegen de vloek. Je voelt pure wanhoop, en dat is iets wat Dark Souls 2 als enige game ooit bij mij heeft veroorzaakt.

PU.nl member: ***Julianvv***

NR. 148 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK



Bas (van PU.nl) Het verhaal van Majora's Mask is de kracht van het spel. Link vecht dit keer namelijk niet tegen een op macht beluste vijand, maar tegen een kind dat verkeerde keuzes maakt in z'n zoektocht naar vrienden. In een strijd tegen de klok ben je namelijk constant bezig om nieuwe vrienden te maken en de Skull Kid te laten zien dat er wel degelijk personen zijn die om hem geven.



NR. 147 ASSASSIN'S CREED 2

Het moment in AC II dat Ezio's familie van kant werd gemaakt, werd ik zo meegesleept in het verhaal dat ik gewoon razend werd op die papzak.

PU.nl member: ***Gamer_0volkan0***



NR. 146 MAFIA 2

Mafia 2 heeft voor mij een van de grootste cliffhangers ooit. Waardoor ik sinds het einde van 2 op deeltje 3 zit te wachten.

Het moment: Jouw beste vriend en partner in crime Joe moet na de uitschakeling van een rivaliserende familie in een andere auto stappen. Op de terugweg zal deze auto afslaan richting de kliffen. Ondertussen krijg je te horen 'Joe wasn't part of our deal' met het beeld uitzoomend over Empire Bay.

PU.nl member: ***Parovka***

NR. 145 LINK'S AWAKENING

Het was de eerste keer dat ik een game van deze grootte uitspeelde, dus was het einde van Link's Awakening sowieso al een behoorlijk emotionele ervaring. En toen kwam de ontdekking dat het hele eiland waarop ik zoveel uren had gespeeld, een droom bleek te zijn van de Wind Fish. Een wezen dat ik wakker moest maken! Toen het hele eiland en iedereen erop - inclusief Links liefje Marin - onder de betoverende klanken van de Ballad of the Wind Fish verdween, verscheen er een flinke brok in m'n keel.





NR. 144 BATMAN: ARKHAM CITY

Aan 't eind denk je dat je alles hebt gezien: BOOM, PLOTTWIST!!! En dan is daar een van mijn favoriete DC villains: Clayface! Om nog maar te zwijgen over de dood van The Joker en de hoeveelheid vragen die de game oproept: wat is er gebeurd met Clayface? How about Ra's Al Ghul, Hush en de Mysterious Watcher??

Naam: ***Martijn Kuipers***

NR. 143 SPEC OPS: THE LINE



Het zwaar onderschatte Spec Ops: The Line heeft een even meesterlijk als gruwelijk verhaal waarin hoofdrolspeler Walker op zoek gaat naar de doorgedraaide kolonel Conrad in het door zandstormen geteisterde Dubai. Wat blijkt? De echte Conrad heeft al lang en breed zelfmoord gepleegd, maar Walker die getraumatiseerd blijkt en last heeft van hallucinaties, heeft Conrad 'verzonnen' om zijn eigen schuldgevoel weg te drukken en de gruwelijkheden van de oorlog een plaats te geven.



NR. 142 KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Het moment dat je er in Star Wars: Knights of the Old Republic achter komt dat het personage waar je mee speelt eigenlijk gewoon dé bad guy is. Wat een plottwist!

PU.nl member: ***Jesper***

NR. 141 THE WALKING DEAD SEASON 1

Het moment waar ik in ieder geval het meeste gevoel bij had, was aan het einde van The Walking Dead (season 1). Ik had eigenlijk nooit verwacht dat ik ooit geëmotioneerd zou worden door het einde van een game...

PU.nl member: ***SpecialGuy4Ever***

Onderschreven door:

Het einde van The Walking Dead. Nog nooit had ik een traantje gelaten om het verhaal van een game, maar toen moest ik als hardcore gamer toch wel even iets wegvegen bij m'n ooghoek. Gewoon echt een kippenvel moment.

PU.nl member: ***Bulletchewer***

»

MOMENTEN



SPRINGEND VAN HOOGTEPUNT NAAR HOOGTEPUNT

De Super Mario-serie is met ruim 262 miljoen verkochte spellen de populairste spellenserie ooit. Met steeds weer nieuwe werelden en power-ups is de franchise al bijna dertig jaar goed voor talloze momenten van verwondering, frustratie, groei en overwinning. Super Mario, wie is er niet groot mee geworden?

SUPER MARIO BROS.

NR. 140



De allereerste scène van het allereerste Super Mario-avontuur is voor mij een van de hoogtepunten uit de geschiedenis van de videogames. Alles zat er al in. De spanning van de Goomba die je kant op komt. Het mysterie, vertegenwoordigd door de vraagtekenblokken. Het gevoel van overwinning als je met een goed getimede sprong de Goomba uitschakelt. Het gevoel van groei als je de paddenstoel pakt om Mario te veranderen in de twee keer zo grote Super Mario, die met z'n vuist de bruine blokken kan breken. Het briljante leveldesign, waarin elk blok met een doordachte reden is geplaatst - die eerste groene buis staat daar bijvoorbeeld om de paddenstoel terug te kaatsen als je 'm niet meteen hebt gepakt. En dan de nieuwsgierigheid die wordt aangewakkerd door het feit dat de wereld scrollt - wat staat me verderop nog te wachten? Nou ja, talloze werelden, sequels en spin-offs, dus. Maar het begon allemaal met die eerste scène.



NR. 139

Het moment wanneer er vuurwerk komt bij Super Mario Bros. als je het level haalt door het vlaggetje naar beneden te doen.

PU.nl member: *nielsdjong*



NR. 138

SUPER MARIO BROS. 3



Een week lang knetterstoned 86 keer Mario Bros 3 doen op de SNES met een vriend en uiteindelijk zo goed zijn dat je de game eindigt met 132 levens zonder cheats.

PU.nl member: *Woutervanjel*

NR. 137

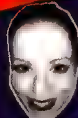
SUPER MARIO WORLD



In Super Mario Bros. 3 kreeg Mario een wasbeerpak, en kon hij zelfs vliegen. Het was moeilijk voor te stellen hoe Nintendo daar in het volgende Mario-avontuur nog overheen kon gaan. En toen kwam Super Mario World, waarin Mario opnieuw kon vliegen, dit keer met zo'n gele cape. Maar de beste power-up vond hij in het vierde vraagtekenblok van de eerste wereld. Een ei, met daarin een Yoshi. Op de rug van die kleine, schattige dino was Mario sneller en sterker dan ooit. Mario kon met een Yoshi onder zijn kont ook nieuwe trucjes uithalen, zoals dubbel zo hoog springen, vijanden opeten en projectielen spuwen. Maar de belangrijkste functie van Yoshi was het gevoel een machtige vriend te hebben. Als je op een Yoshi springt, en de bongo's voegen zich bij de achtergrondmuziek, krijg je het gevoel de hele wereld aan te kunnen.

MET MARIO

NR. 136 SUPER MARIO KART



Alie (van PU.nl) Niets maakte me vroeger blijer dan een potje Super Mario Kart tegen mijn beste vriendinnetje. Vooral de battle modus, waarbij je de ballonnen van je tegenstander kapot moest maken, was favoriet. Lachen, gieren, brullen natuurlijk. Maar misschien speelde ik de game nog wel vaker in mijn uppie. Het is dan ook Super Mario Kart die me kennis liet maken met mijn bloedfanatieke gamerskant. Geloof het of niet, maar als zevenjarige was Super Mario Kart een verdomd moeilijk spelletje... Ik kan me waarschijnlijk juist daarom nog zo goed herinneren hoe ik tussen de races door vol spanning de puntentelling bijhield en hoe trots ik was als ik uiteindelijk tot de allerbeste werd verkozen. Geheel verdiend, stond mijn Toad daar op de hoogste tree van het podium, waar hij vervolgens met z'n flesje bubbels stond te wachten tot Cheep Cheep over kwam vliegen om een grote gouden beker te laten vallen. Heerlijk.



SUPER MARIO 64



NR. 135

Vrijelijk rondlopen in een 3D-wereld, met prachtig gekleurde graphics. Ik had het spel in de winkel voor het eerst gespeeld, en het enige dat ik daar deed, was rondlopen, in een boompje klimmen en wat zwemmen... Ben toen naar huis gegaan en heb toen van het spel gedroomd (ik wil dit hebben!). Pas drie jaar later ben ik erachter gekomen dat er naast het vrijelijk rondlopen nog een heel ingenieus spel vast zat.

PU.nl member: *Uhurus*

NR. 134



Toen Super Mario 64 verscheen, was ik veertien. Ruim twee keer zo jong als nu en minstens twee keer zo vatbaar voor magische videogamemomenten. Nee, soms is ouder worden echt niet leuk. Gelukkig hebben we terugblikken als deze. En realiseer ik me dat ik in een bevoorrechte tijd ben opgegroeid: de beginperiode van driedimensionale spelwerelden.
De beste 3D-platformgame is nog altijd Super Mario 64. Perfecte controle, supercreatief leveldesign, adembenemende graphics en muziek: deze klassieker heeft het allemaal. Een en ander komt samen in de drie(!) boss battles tegen Bowser. Je opdracht is simpel: ontwijk de vurige aanvallen van de Koopa King, ren rond tot ie dronken is, grijp hem bij zijn staart, draai die analoge stick uit z'n voegen en HOP: 'So long, big Bowser'. Of was het nou 'So long, dear Bowser'...? Vergeef me: ik weet het niet meer. Het is dan ook al meer dan een half leven geleden.

NR. 133

Na minstens honderd playthroughs de eerste keer 120 sterren halen in Super Mario 64. Wat een gelukzalig gevoel om in de zomervakantie met drie vrienden een week lang te gamen en alle sterren te verzamelen. Zo'n groot spel met zo veel geheimen om te ontdekken. Ik hoop ooit weer een spel zo te kunnen beleven.

Naam: *Sjacco Kuindersma*

NR. 132



Alie (van PU.nl) Hoe leuk al die verschillende werelden die achter al die schilderijen verstopt zaten ook waren, stiekem vermaakte ik me altijd het allerbeste in de tuin van het kasteel van Princess Peach. In Super Mario 64 was onze loodgieter namelijk plots in staat tot een boel speciale sprongen. Ik hield vooral van de afsprong van vlaggenmasten en dergelijke, waarbij Mario vanuit een handstand zich sierlijk afzette en net zo gracieus weer landde. Nu verpestte ik dat laatste altijd enigszins... Ik had namelijk vooral een voorliefde voor die ene perfecte boom in de tuin van Peach, die het dichtst bij het water stond. Mijn doel was om met een sierlijke afsprong zo ver mogelijk in het water te landen. Keer op keer probeerde ik het opnieuw en hoopte ik dat Mario echt helemaal kopje onder zou verdwijnen. Niet uit een soort sadisme hoor, maar gewoon omdat het mij zo mooi leek ook eens een duik te kunnen nemen in dat heldere lichtblauwe water.



NR. 131

De eerste keer dat ik een controller in mijn handen gedrukt kreeg, en Super Mario 64 speelde... tot ik dood geramd werd door de eerste de beste Goomba.

PU.nl member: *thebowserjr*

NR. 130

Mijn favoriete game moment is van mijn favoriete game aller tijden: Super Mario 64. Elke keer als ik begin aan dat fantastische avontuur en de brief van Peach in beeld zie, denk ik bij mezelf: Ik hou van gamen.

Naam: *Kiefer van Weteringen*



WAAROM IS MARIO DE POPULAIRSTE SPELLENSERIE OOIT?

- Mario-platformers draaien om behendigheid, maar hebben steevast ook zeer motiverende avontuurlijke elementen. Je wil altijd weten wat je in het volgende level te wachten staat, maar ben je goed genoeg om er te komen?
- De levels nodigen aan alle kanten uit om te experimenteren met je mogelijkheden. Waarom zit daar een muntje? Hoe kom ik daar? Is dat een strandje, daar in de verte? Zou ik ergens door een valse muur kunnen lopen?
- De serie blijft spelers uitdagen en verwonderen doordat Mario in elk nieuw deel naast zijn vertrouwde moves ook nieuwe mogelijkheden krijgt. Via power-ups krijgt hij bijvoorbeeld de eigenschappen van een pinguïn, kat of vliegende wasbeer. Of hij kan opeens een draaiaanval uitvoeren en de zwaartekracht op z'n kop zetten.
- Om de serie vers te houden, zijn ook de leveldesigns van groot belang. Elke Mario-speler is al tientallen keren in een zwemlevel, kasteel of spookhuis geweest. Maar toch moeten ze steeds weer opnieuw ontdekken wat de levelbouwers ervan gemaakt hebben. Die levelbouwers behoren tot de beste ter wereld, en weten altijd wel weer een verrassende draai aan de omstandigheden te geven. Voordat een level daadwerkelijk aan een nieuwe Mario wordt toegevoegd, moet de kwaliteit ervan de perfectie benaderen.
- De laatste jaren zet Nintendo dik in op de multiplayer-aspecten van de Mario-platformers, en het blijkt dan ook een geweldige happening om met twee tot vier spelers zowel samenwerkend als elkaar hinderend op platformavontuur te gaan.
- Mario games zijn voor iedereen toegankelijk, maar voor geoefende spelers zijn er altijd extra uitdagingen verstopt. Bekwame spelers kunnen makkelijke levels ook op manieren spelen die niet zo bedoeld lijken (maar dat stiekem wel zijn).

NR. 129

PAPER MARIO

Toen ik Paper Mario voor het eerst op de Nintendo 64 zag. Het hele spel was voor mij speciaal, en ik heb 'm dan ook meer dan dertig keer uitgespeeld.

PU.nl member: *Rickysport12*

NR. 128

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

Deze hele game is een satire op (én hommage aan!) elke JRPG-conventie die je kunt bedenken, jaren voordat South Park hetzelfde probeerde. Voorbeeldje: elk turn-based gevecht speelt zich af op een theaterpodium, inclusief publiek dat dingen naar je smijt, als je bijvoorbeeld te lang wacht met aanvallen. Origineel én hilarisch.



SUPER MARIO SUNSHINE

NR. 127

Mario doet zijn ren-en-spring-ding meestal in hindernisbanen die simpelweg als hindernissen zijn neergezet, of ergens in de lucht hangen. De levels hebben onderling vrij weinig met elkaar te maken. Wat dat betreft deed Super Mario Sunshine - algemeen beschouwd als het minste deel uit de Mario-serie - toch wel iets heel erg leuks en bijzonders: de game gaf Mario's acties vaste grond onder de voeten. Delfino Island was een échte plaats met volop ruimte voor verkenningstochten, en de hoofdlevels, twee stranden, twee dorpen, een haven, een baai en een pretpark, waren allemaal logischerwijs en consistent op het eiland gesitueerd. Het gevoel wanneer je op dat tropische eiland aankomt, met enorm veel zin alle geheimen ervan te ontdekken, is het gevoel alsof je aan een vakantie begint. Naarmate je in die 'vakantie' vordert, ontstaat er misschien wat ergernis over de kutte camera en herhalende opdrachten, maar het fijne, warme gevoel van 'daar aanwezig zijn' maakt heel veel, misschien wel alles goed.



NR. 126

De eerste keer dat ik het level 'The Shell's Secret' speelde, zal ik nooit meer vergeten. Niet alleen omdat deze controversiële Mario-game een van mijn favorieten is (waarschijnlijk vanwege z'n unieke formule) maar ook omdat de belangrijkste gimmick van de game (FLUDD) in dat level werd weggenomen. Dit level is een van de zogenaamde 'void levels' van de game; deze geheime levels zijn abstracte platformuitdagingen die ergens in een oneindige ruimte zweven. 'The Shell's Secret' vond ik de moeilijkste, mede dankzij de vele draaiende en uitschuivende platformpjes, en elk gevoel van veiligheid dat FLUDD me in de game had gegeven (dankzij z'n 'zweeffunctie') was nu compleet verdwenen. Maar na tig pogingen en vele triple-jumps, wall-jumps en slides, lukte het me en bereikte ik de Shine aan het eind van het level. Het was het tofste stukje 3D-platforming dat ik tot die tijd had gespeeld. "Ik zou zo zestig euro neerleggen voor een schijf waar alleen maar dit soort levels opstaan", zei ik toen. Vijf jaar later kwam mijn droom soort van uit in de vorm van Super Mario Galaxy.

SUPER MARIO GALAXY

NR. 125



Super Mario Galaxy voor de Wii was Mario's terugkeer naar vorm. Een topvorm welteverstaan! De game toonde aan dat Nintendo haar magie nog steeds niet verloren had. Een van de Galaxies die me het meest is bijgebleven is het spelen en ronddolen in Sea Slide Galaxy. De sfeer, de opzet van de wereld, de muziek, de mogelijkheden... één groot feest(moment)!





NR. 124

Het epische eindlevel van Mario Galaxy (1) is mij altijd bijgebleven. Deze game heeft er ook voor gezorgd dat ik een andere kijk op gamen in het algemeen kreeg. Als ik deze game nooit zou hebben gespeeld, was ik waarschijnlijk zo'n kutkindje geworden die niks anders speelt/kent dan Call of Duty.

PU.nl member: *MONKEYdude*

NR. 123

SUPER MARIO GALAXY 2

Het moment waarop je alle sterren in Super Mario Galaxy 2 hebt verzameld! Wat een opluchting en vreugde.

PU.nl member: *Twitzard*



NR. 122

NEW SUPER MARIO BROS. U



Waar Mario's levelbouwers in de eerste werelden nog wel eens conservatief uit de hoek willen komen, gaan ze in de latere, moeilijk bereikbare levels vaak heerlijk los met extravagante ideeën en uitdagende constructies. Het level Superstar Road-5: Spinning Platforms of Doom is een goed voorbeeld van zo'n level. Tegen een psychedelisch gekleurde spookachtergrond moet je Mario via draaiende blokken en minimale platformpjes boven het paarse gif op de bodem zien te houden. Heerlijk om daar met geoefende vingervlugheid in te slagen!



NR. 121

SUPER MARIO 3D WORLD



In Mario-spellen is er altijd een spanningsveld tussen je bewegingsvrijheid en de hindernissen die je daarin beperken. Wat dat betreft is het poezenpak van Mario gewoon een briljante toevoeging. Want daarmee worden muren opeens geen beperkingen, maar hulpmiddelen, kansen om nieuwe hoogten en geheimen te bereiken. Het gevoel als je in het eerste level voor het eerst een kattenpak draagt, door vijanden klauwt en tegen muren klimt om konijnen en een vette power-up te vinden, is behoorlijk ultiem, zeker als je dat met vier spelers tegelijk beleeft.



NR. 120

MARIO KART 8

De laatste tijd heb ik weleens dat een game als werk gaat aanvoelen. 'Even deze score verbeteren, deze en deze achievement halen'. Dan ben ik te serieus om echt van de game te genieten. En toen zette ik onlangs Mario Kart 8 voor 't eerst op. De tracks, de visuals, de uitgebreide muziek, de vrolijke koddigheid als je racer stunt, alles is zo met liefde gemaakt. Met als klap op de vuurpijl een vleugje nostalgie in de vorm van o.a. een opgepoetste Rainbow Road. Een waar genot, die game, zelfs in die veel te makkelijke 50cc. Ik voel me dan weer heerlijk kind, zelfs van het met je lijf meesturen heb ik nog last, but who cares!



PU.nl member: *Wouter-Morphy*





MOMENTEN VAN NAUGHTY DOG

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

GEEN FLOP GEVONDEN BIJ DE ONDEUGENDE HONDEN



Noem ons een developer die nog nooit één shitty game heeft gemaakt? Maak je geen zorgen, we wachten wel effe... tja, dat zijn er inderdaad niet veel hè? Maar Naughty Dog heeft met Crash Bandicoot, Jak & Daxter, Uncharted en The Last of Us echt alleen maar toppers afgeleverd!



NR. 119

JAK II



Vooral in Jak 2 is Daxter heerlijk op dreef met z'n uitspraken. Bijvoorbeeld wanneer hij Jak laat weten dat hij nooit in een beest was veranderd als Jak er niet was: "Without you, I probably wouldn't be orange, furry, and running around in a sewer without any pants. I miss pants." Ik lig de hele tijd helemaal dubbel als ik de games speel.

NR. 118

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES



Het begin van Uncharted 2 is de beste tutorial ooit gemaakt. In plaats van dat je heel geleidelijk kunt wennen aan de besturing van de game, hang je in Uncharted 2 met Nathan Drake meteen aan een trein die in een ravijn dreigt te vallen. Op spectaculaire wijze probeer je uit de trein te komen, en dit begin zet meteen de toon voor de rest van de game. Binnen tien minuten heb je het zweet al op je voorhoofd staan, fantastisch!

NAUGHTY BAAS

- Naughty Dog is koning in het maken van filmische games. Geen enkele andere dev kan zo goed een Hollywood-achtig verhaal vertellen.
- Tomb Raider was ooit een inspiratie voor Uncharted... maar de laatste Tomb Raider haalde z'n inspiratie uit Uncharted.
- The Last of Us heeft een record aantal Game of the Year awards gescoord.
- Uncharted 2 heeft een van de meest behaalde Platinum Trophies ooit.
- Naughty Dog helpt een hoop andere devs met het maken van games, en is dan ook altijd in het bezit van de nieuwste Sony tools.
- Crash Bandicoot was lange tijd de officiële PlayStation mascotte.

NR. 117

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION



De eerste keer dat je in Uncharted 3 de verborgen stad Ubar binnenkomt, werd ik compleet weggeblazen: de sfeer en pracht van deze setpiece deden mijn hersenpan ontploffen.



THE LAST OF US

NR. 116

De martelscène van TLoU is mij erg lang bijgebleven.
PU.nl member: *Yayooo*

NR. 115



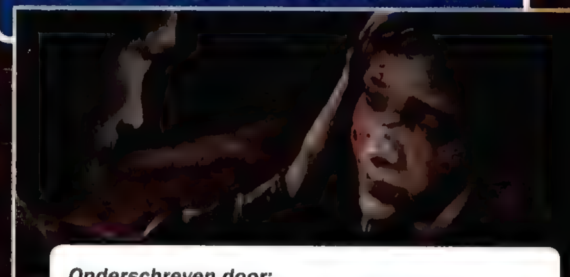
The Last of Us is een aaneenschakeling van topmomenten, en ik heb de game dan ook niet voor niets drie keer uitgespeeld (Remastered ook nog effe twee keer). Elke keer word ik weer geraakt als Ellie, Joel en Sam het hebben over een (natuurlijk door mos overwoekerde) ijscowagen die ze tegenkomen. Sam legt aan Ellie uit dat het een truck is van waaruit ijs werd verkocht, waarop Ellie vol verbazing zegt: 'What? No Way, Joel?' Joel bevestigt het vervolgens, maar Ellie gelooft er nog steeds niets van. 'You're totally fucking with me', zegt ze. Er zijn wel meer momenten waarin Ellie verbaasd is over hoe de wereld in elkaar zat voordat het virus toesloeg, maar deze zal mij altijd bijblijven als een ongekend sterk stukje scripting.



NR. 114



Wanneer, na een gewelddadig confrontatie tussen Ellie en David, Joel binnenstormt en de twee weer herenigd worden, moest ik toch een paar keer slikken. Alsof die game tot op dat punt nog niet intens genoeg was!



Onderschreven door:
De cutscene in The Last of Us waarin Joel, Ellie voor het eerst 'baby girl' noemt, na dat brute gevecht met David. Traantjes, zo ontzettend goed.
PU.nl member: *Navelpluis*

MOMENTEN VAN BLIZZARD

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

BLIZZARD BLIJFT EEN BIJZONDERE, BEGEESTERDE (EIGEN) BAAS

Er is geen studio die al zo lang leunt op 'slechts' een handjevol franchises. Met (World of) Warcraft, StarCraft en Diablo domineert Blizzard al twintig jaar de markt voor PC-games. En oh, oh, wat heeft het bedrijf ons veel moois gebracht.



NR. 113

STARCRAFT

Nuclear strike detected... BOEM!!!!!!!!!

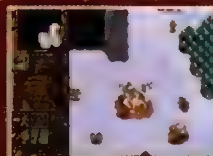
PU.nl member: *ghost*

NR. 112

WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS



Het moment dat ik er in Warcraft II achter kwam dat je kon blijven klikken op je units. Fantastisch! Orcs vinden dat aanvankelijk nog leuk (Hee, hee that tickles!), maar als je blijft klikken, raken ze geïrriteerd en zeggen ze 'My tummy feels funny', of aan boord van een boot 'Who wants to sing?' Dit geldt dus voor alle units, zowel bij de Horde als de Alliance. Hilarisch mensen, hilarisch.



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

NR. 111

De eerste keer dat ik in Reign of Chaos met het muiswiel inzoomde en me tussen de personages van Warcraft bevond, was gewoon episch. Als ik een leger had gemaakt, gaf ik ze het bevel om aan te vallen en bekeek ik van vlakbij hoe mijn manschappen over een heuvelrug aan kwamen marcheren. Good memories!

PU.nl member: *Bachus-18*

NR. 110



De manier waarop Prince Arthas langzaam corrupt en krankzinnig wordt, gaf al kleine kippenvel-momentjes, maar toen de doorgedraaide Arthas uiteindelijk met z'n zwaard Frostmourne een wel heel schokkende kill maakte, slaakte ik toch een klein gilletje van verontwaardiging (terwijl ik het stiekem ook enorm cool vond).



STORM VAN PERFECTIE

- Geen bedrijf dat zolang aan een game werkt tot het in hun ogen perfect is als Blizzard. De term 'it's done, when its done' heeft men in Irvine uitgevonden.
- De lore in zowel Diablo, World of Warcraft als StarCraft is gigantisch. De verschillende universums van de games zijn zo rijk met verhalen dat ze complete bibliotheken aan comics, boeken en straks zelfs een film hebben opgeleverd.
- Er is geen ontwikkelaar die zo'n eigen stijl heeft. Hoewel in alle drie franchises herkenbaar, blijft het tegelijkertijd uniek. Cartoonesk maar eveneens sfeervol en grimmig, met beklijvende personages.

WORLD OF WARCRAFT

NR. 109



Nick (van PU.nl)

De eerste keer dat ik de raid Molten Core mocht betreden was magisch. Met een waar leger stormden we op allerlei monsters in de brandende lavapit af om loot te verzamelen. Ik werd verliefd op raiden, waardoor ik later voor grote guilds Raid Leader mocht zijn. Een fantastische tijd!



NR. 108

Een zomernacht in 2006... Ik was een casual WoW-speler die weinig tot geen raids had gezien. Een van de top gildes op onze server besloot naar aanleiding van een weddenschap 's nachts om 3.00 uur een raid met willekeurige mensen naar de draak Onyxia te organiseren. Samen met nog dertig onervaren gasten (maar onder leiding van de ervaren raiders) lukte het om de draak neer te halen. Episch.

PU.nl member: *Arrahant*

NR. 107

Acht procent health, zeven procent... Gaat het dan eindelijk lukken? Maandenlang heb ik met een groep van 25 avonturiers door Outland getrokken, gebieden verkend, monsters verslagen en uitrusting verzameld. Allemaal voor dit moment. Zes procent... vijf... De laatste weken hebben we stap voor stap de Black Temple beklommen, waar we acht ingewikkelde boss fights onder de knie moesten krijgen om tot dit punt te komen. Vier procent, drie... Op het dak van de tempel treffen we Illidan Stormrage, een boss die ons al vele tientallen keren heeft verslagen. Twee procent, één... Mijn vrienden en ik barsten in juichen uit op onze TeamSpeak server, dit kan niet meer misgaan, hiervoor deden we het allemaal. Illidan Stormrage blaast voor onze ogen zijn laatste adem uit: 'but the huntress... is nothing without the hunt. You... are nothing... without me. '

Naam: *Björn Verstraate*

gta momenten



LIVE LARGE, GAME LARGER!

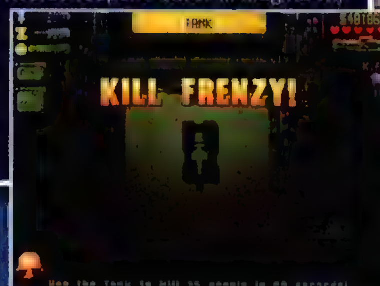


Grand Theft Auto is beter dan real-life. Want waar het dagelijks leven slechts een illusie van vrijheid biedt, is het in Rockstars criminaliteitsims écht mogelijk alles te doen en te laten wat we willen. Ons eigen verhaal creëren, zonder regels, grenzen of andere beperkingen. Het is dé kracht van GTA...

NR. 106 GTA 2



De eerste keer dat ik in het platte, top-down GTA 2 een tank instapte en een goofy stem de woorden 'Kill Frenzy!' hoorde roepen. 'Wat!? Ik mag nu vrij rondrijden in EEN TANK?' Man, ik had nog geen idee wat deze serie allemaal nog voor me in petto had...



NR. 105 GTA III

Het moment dat je in GTA III voor het eerst in full 3D een auto instapt, de autoradio aanzet en Blondie hoort met het nummer 'Rush rush - get the yayo' uit de film Scarface... is voor mij HÉT meest memorabele gaming moment in mijn dertig jarige bestaan als gamer. Jeez... I'm old...

PU.nl member: ***DICK_STEEL***

Onderschreven door:

Mijn favo game moment, hmmm dat zijn er zoveel... Maar de overgang van 2D (topdown) naar 3D in GTA zal ik nooit vergeten.

PU.nl member: ***Zumpelvelder***

NR. 104 GTA: VICE CITY

Het jatten van 'de Hunter' helikopter van de legerbasis - zonder je politiepakje - dus dat die soldaten je er niet rustig langs laten, dan bouwt de spanning op, staat ie er...? Lukt het me om de helikopter te starten en er ongeschonden mee weg te komen of beginnen die soldaten als een malloot op mij te schieten? Hoewel je destijds helemaal niet hoog vliegen kon, was het een hele belevenis. Als Vice City in m'n PS2 draaide, waande ik me een doorgewinterde Airwolf piloot die hele nachten door vloog.

PU.nl member: ***JKRAC1NGtm***



NR. 103

Het moment dat ik mijn eigen mp3 muziek kon luisteren in GTA: Vice City, hoe dope was dat?

PU.nl member: ***Mehmet-26***

CONTROVERSIE VERKOOPT

● Wie heeft er nog nooit snoep gestolen? Expres door rood gereden? Te weinig belasting betaald? Ja, het boevenpad spreekt velen aan. Zonde eigenlijk dat er onzin als wetten en moraal bestaan. Gelukkig biedt Grand Theft Auto sinds 1997 een prima alternatief!

● Bij criminaliteit hoort natuurlijk controverse, en de geschiedenis van GTA is er dan ook mee doorspekt. Geweld, seks, drank en drugs, discriminatie, marteling: we hebben het allemaal langs zien komen. Benieuwd waar GTA VI de moraalridders mee gaat shockeren.

● Buiten hun expliciete inhoud, zijn de GTA-games uiteraard ook gewoon heel erg GOED. PU's Gold Award wordt vrijwel direct na de aankondiging van een nieuw deel afgestoft, en ook andere media beoordelen GTA's standaard met topcijfers.

● GTA is een van de bestverkopende spelreeksen ooit. Met circa 185 miljoen exemplaren duldt de serie alleen Pokémon en Mario voor zich. Jaarlijks terugkerende franchises als CoD en FIFA volgen op afstand.

● Rockstar probeert van elk deel iets speciaals te maken. Sure, er zijn standaardingrediënten (grote stad/staat, auto's/vliegtuigen en een rode draad vol low-lifes), maar de invulling is telkens nét effe anders. Het maakt GTA tot een merknaam die gaming overstijgt.

GTA: SAN ANDREAS

NR. 102

GTA San Andreas, de eerste missie dat Ryder op zijn BMX-je zegt: 'Keep up motherf*cker!'
PU.nl member: *Desjuhh92*

NR. 101



Een van de grootste kritiekpunten op GTA is dat sommige opdrachten nogal lineair aanvoelen. Rij hierheen, praat met hem, achtervolg haar en blaas tot slot ook nog effe dat gebouw op... en waag het alleen niet om ook maar een meter buiten de gebaande paden te treden, of je begint weer van voor af aan. En checkpoints? Die zijn voor pussies. Die frustratie bereikte een hoogtepunt in GTA: San Andreas, en meer precies de missie Wrong Side of the Tracks. Rockstar bleek ontspoord. Korte samenvatting: een sardonische treinachtervolging op een motor, waarbij je ondertussen ook nog een shitload aan Vagos-bendeleden neer moest knallen. Inderdaad, ongeveer even leuk en lastig als je leuter door het oog van een breinaald proberen te steken. Maar eenmaal gelukt? Oehlala. Die bragging rights kennen geen vervaldatum.



Onderschreven door:
Toen ik eindelijk die missie Wrong Side Of The Tracks haalde in GTA: San Andreas.
PU.nl member: *Appelsap981.7*

NR. 100

Mijn eerste stappen met Carl 'CJ' Johnson in GTA San Andreas. Mijn allereerste echte PC-game, en wat voor een! Ik belandde met mijn zwarte vriend in de levendige kleurrijke stad Los Santos, waar gangs de straat beheersten en je broertje en je moeder gemold zijn.
Naam: *Lars Mulder*



NR. 99

In GTA: San Andreas is mij vooral het constante 'oorlogje spelen' bijgebleven. Die gangwars speelde ik altijd met een vriend, en de lol die we toen hadden was fantastisch! Het is maar één van de vele awesome momenten in deze game, maar die gangwars maakten het gamen voor mij pas echt... memorabel.
Naam: *Guy Gerards*

GTA IV

NR. 98

GTA IV spelen voor de allereerste keer. Hemels, die vrijheid.
PU.nl member: *TheOddFuture*

NR. 97



Geweldige game hoor, dat GTA IV, maar bij vlagen toch ook wel een ietsiepietsie serieus. Helemaal als die debiele Roman weer hulp nodig heeft met een of andere schuldeiser of 'slik' een potje wil gaan poolen. Yawn... En dus moet ik zo af en toe effe stoom afblazen. Gewoon, om alles op een rijtje te zetten en te beseffen dat mijn verblijf in de Big Apple vooral om vermaak draait. Ik was er al snel achter hoe ik dat het beste kan doen. Men neme een helikopter, gejat bij de Fishmarket South in Algonquin. Vervolgens een kort vluchtje naar Star Junction, alwaar - op 7.000 voet - het portier kan worden geopend. Doe een schietgebedje, vergeet expres de parachute en... genieten maar.

GTA V

NR. 96

De keer toen ik in GTA V aan het stunten was en m'n vader de kamer binnenkwam. Hij vroeg of hij een keertje mocht spelen, en maakte meteen een 360 backflip schroef met dubbele driehoekssprong met een scooter. Ik was zo verbaasd dat ik bijna stikte in een nacho.
PU.nl member: *Dobby_the_House_Elf*

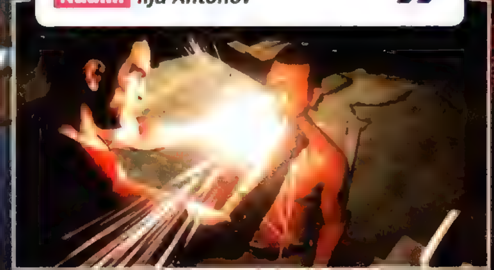
NR. 95

Was met m'n Mattie GTA V aan het spelen, we waren dagenlang actief en wilden alles vrijspelen, unlocken etc. Totdat er in het havengebied iets mis ging. Mijn vriend spawnde naast het water en viel erin, op een soort heuveltje dat net uitstak boven het water. Hij begon met lopen en liep het water in. Hij liep gewoon over de bodem van de diepe zee. Later probeerde ik dit ook, en hebben we ons avontuur op de bodem van de zee voortgezet. We hebben elkaar doodgeschoten onder water, politie gevechten aangegaan onder water, kisten met geld gevonden, met haaien gevochten. Van alles! Epic was het zeker!
PU.nl member: *MisterMcGee*

NR. 94

GTA V de martelscène/missie. Op dat moment dacht ik: 'wauw, dit ben ik nog nooit in een game tegengekomen.'
Naam: *Ilja Antonov*





METAL GEAR MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

BREEKT CONVENTIES, GRENZEN, RECORDS EN DE VIERDE MUUR

Er werd 99% van de keren een 'run & gun' methode toegepast op games die onderwerpen aansneden als spionage, oorlog, nucleaire dreiging en genetisch gemanipuleerde soldaten. Totdat Hideo Kojima op een dag zei: "Ik wil wat anders. Ik wil échte spionage." Dat was de dag waarop Snake het licht zag...



METAL GEAR SOLID

NR. 93

Staan voor een vliegende gek die Psycho Mantis heet. Zwart scherm krijgen en vervolgens de controller niet meer goed kunnen gebruiken. Dat heeft mij heel wat kopzorgen bezorgd. Prachtig, dat soort mechanics in zo'n oude game ;).

PU.nl member: *Mino_23*



NR. 92

Het einde van Sniper Wolf in deel 1 van Metal Gear Solid.

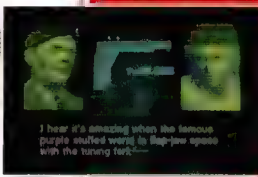
PU.nl member: *Hayukit*

NR. 91

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



De bekende 'Fission Mailed' sequentie was de eerste keer in mijn leven dat een videogame mij echt goed had gemindfuckt. De hele game lang neem jij, Raiden, orders aan van kolonel Campbell. Halverwege de game begint deze kolonel echter raar gedrag te vertonen. Tot op het punt dat hij zelfs een erg UFO ontvoeringsverhaal begint te vertellen terwijl jij aan het vechten bent. Deze kolonel (en meer personen, overigens) waarvan jij dacht dat je hem al jaren kende, blijkt uiteindelijk iets totaal anders te zijn [illegible] hadden kunnen verzinnen. Wat. De. Fuck.



HOE EEN KARTONNEN DOOS HIELP MET HET REDDEN VAN DE WERELD

- Games proberen wel vaker de kracht van Hollywood te overtreffen, maar weinig games slagen daar beter in dan Metal Gear Solid, mede dankzij de (even beruchte als lange) cinematografische cutscenes
- De bekende ondertitel 'Tactical Espionage Action' vat de meeste Metal Gear games goed samen: er is altijd balans tussen stealth (in de levels) en keiharde actie (bij de geweldige boss battles).
- Metal Gear games zijn vaak ook erg 'open'; ze geven de speler zelf de keuze hoe een basis te infiltreren. Methoden variëren van ninja-achtig onzichtbaar (door te camoufleren met de plaatselijke flora) of à la Rambo shit opblazen (rocket launchers, ahoy).
- De Solid games staan ook bekend om de filosofische kwesties die ze durven aan te snijden, zoals de morele consequenties van (de manipulatie van) genetica en memetica.

NR. 90

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Mijn favoriete moment is toch wel het eindgevecht tussen The Boss en Naked Snake in MG3: Snake Eater. Een prachtige setting en een epische battle tussen mentor en leerling. En de cutscenes die daar op volgen, zijn zoals gewoonlijk weer top-notch en stiekem ook wel een beetje emotioneel.

PU.nl member: *DeltaCrow*



NR. 89

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

De climax van MGS4. In de bovenste helft van het beeld zie je de anderen vechten, terwijl jij kapot gaat in een grote magnetron. Je moet rammen op driehoekje totdat je ramvinger er af valt om vervolgens je laatste 'zaakjes' te regelen met Liquid Ocelot. Toevallig had ik iets in mijn ogen, ja... Na de credits Old Snake op het kerkhof zien met zijn pistool die nog een praatje maakt met Big Boss. 'This is good... isn't it?' en weer iets in mijn ogen.

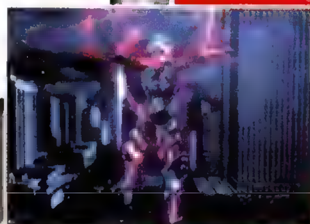
PU.nl member: *Wallie*

NR. 88

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE



Het gevecht tegen Monsoon in Revengeance liet mijn mond openvallen van verbazing en was alles wat ik verwacht had van de epische combinatie PlatinumGames en het Metal Gear universum. Monsoon is een magnetische cyborg die met allerlei tanks en gevechtshelikopters naar je smijt, die jij dan in slow-motion [illegible], maar zijn ledematen koppelen zich ook op magnetische wijze los van zijn lichaam om jouw aanvallen te vermijden. In combinatie met de geweldige dubstep metal op de achtergrond, is dit gevecht een van de meest opwindende dingen die ik ooit heb gespeeld.



MOMENTEN VAN BIOWARE

ROLLEN SPELEN IS KEUZES MAKEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

Er zijn weinig ontwikkelaars die beseffen dat de interactiviteit van gaming eindeloos veel mogelijkheden biedt voor het vertellen van een verhaal. BioWare echter, heeft hun vertellingen zo hoog in het vaandel staan dat ze in hun gameseries ware sagen presenteren. Sagen waar jij als speler ontstellend veel invloed op uitoefent...



NR. 87 JADE EMPIRE



De game Jade Empire is in alle opzichten zwaar ondergewaardeerd. Ook qua humor, wat zich vooral uit in een moment waarin jij als speler heel lomp kan doen tegen een zekere Princess Lian the Heavenly Lilly. Elke keer als je onbeleefd tegen haar bent, valt een van haar bedienden flauw, waardoor je uiteindelijk vijf mensen van hun stok je kunt laten gaan!



NR. 86 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Als je aan HK-47 om de definitie van liefde vraagt: 'Shooting someone in the knee from 150 miles away with an Aratech Sniper Rifle with a tri-light scope.'



DRAGON AGE: ORIGINS

NR. 85

Net voordat je de strijd aangaat tijdens het einde van Dragon Age: Origins, nemen je companions afscheid van je en vertellen ze je hoe je hun leven veranderd hebt. De tranen sprongen me in de ogen bij het rollen van de eindcredits, omdat ik wist dat ik mijn companions nooit beter zou leren kennen.

PU.nl member: *Doornroosje*

NR. 84

Dragon Age: Origins, elke keer dat je in je kamp komt; de muziek, de sfeer, je companions. Het was allemaal hartstikke goed!!

PU.nl member: *itizxrandy*

NR. 83 MASS EFFECT

De keuze die je moet maken op de planeet Virmire in Mass Effect. Op het moment van de keuze had ik niet verwacht dat ik de hele trilogie lang geconfronteerd zou worden met de gevolgen. Briljant!

PU.nl member: *LTLegalized*

Onderschreven door:
Dus daar zit je dan als captain van je squad. Je team moet in tweeën worden opgesplitst in vijandelijk gebied. De bom die de missie kan redden wordt geactiveerd door je squad member. En dan de keuze...

PU.nl member: *JvanMeurs*

'DELIVER THE BEST STORY-DRIVEN GAMES IN THE WORLD'

- BioWare is ontstaan toen drie medicijnstudenten samenkwamen door hun gedeelde liefde voor comics en videogames. Inmiddels werkt geen van drieën meer voor het bedrijf.
- BioWare heeft de regels van Dungeons & Dragons table top-spellen altijd gebruikt als basis voor de gevechten in hun games. Dit zie je zelfs nog terug in de cover-based shooter-actie van Mass Effect 3!
- 'Character development, exploration, action and story' zijn de vier pijlers voor BioWare games. Die ontwikkeling van je personages uit zich sinds Star Wars: The Old Republic uiteindelijk in een intens evil of uiterst good hoofdpersoon. Er tussenin gaan zitten kan ook, maar is zonde van je playthrough.
- BioWare games kennen prachtige dingen zoals verschillende soorten einden en het feit dat je je savegames mee kunt nemen van vorige delen. Vooral in Mass Effect wordt niets dat je doet vergeten... behalve dan in het oorspronkelijke einde van deel 3, waar de ontwikkelaar dan ook veel kritiek op heeft gekregen. Dus pasten ze het aan in gratis DLC!
- Ook was er veel kritiek op Dragon Age 2, maar BioWare lijkt in deel 3 veel met deze kritiek te gaan doen.

MASS EFFECT 2

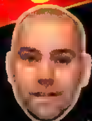
NR. 82

Het moment in Mass Effect 2 dat je je eerste missie krijgt en dan denkt 'fuck yeah I am going to save the universe! Again.'

PU.nl member: *DFB-Shon*



NR. 81



Sinds Knights of the Old Republic beweerde elke ontwikkelaar van elke Aldi-RPG dat 'keuzes die je maakt in onze game, echt invloed hebben op het verloop van het verhaal!' Allemaal bullshit, en het was pas BioWare zelf die met de Suicide Mission in Mass Effect 2 liet zien hoe je de speler het gevoel geeft dat zijn keuzes invloed hebben op niet alleen het universum van de game, maar ook de characters erin, waar je echt een band mee had ontwikkeld. Het is niet alleen het beste einde van een game ooit, maar maakt ME2 wat mij betreft de beste sciencefiction game ooit gemaakt.

Onderschreven door:
Mijn meest memorabele moment is dat ik Mass Effect 2 heb uitgezet voor ik door de Omega 4 Relay moest gaan om in de kroeg met een maat te bespreken hoe ik het ging aanpakken. Back to real life om een keuze te maken in een game.. Wauw!

PU.nl member: *Jebble*

HALO MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

MEESTER (CHEF) DER SFEERVOLLE SHOOTERS



Een Halo-game spelen is veel meer dan de gedaante aannemen van een machtige Spartan of een stoere ODST om met brute wapens een keur aan superslimme aliens neer te maaien. Want minstens zo belangrijk is de sprookjesachtige, mythische sciencefiction setting die de serie omhoog tilt naar iets dat veel meer is dan 'gewoon een shooter'.

HALO: COMBAT EVOLVED

NR. 80

Het enige echte game moment voor mij was toen je in Halo op zoek ging naar survivors en met je Warthog uit die tunnel reed. Mede dankzij de muziek kreeg ik toen mijn eerste wow momentje. Op een of andere manier zorgde de hele serie voor mij altijd voor dit soort 'wow' momenten.

PU.nl member: *VF101GR*



HET HALO IMPERIUM

- Halo zou in de eerste instantie een Real Time Strategy game worden, aangezien ontwikkelaar Bungie al succes had geboekt met de game Myth, die ook in dit genre viel. Uiteindelijk, in 2009, kwam er alsnog een Halo RTS uit genaamd Halo Wars, die overigens een stuk minder goed verkocht dan de primaire serie. Verstandige zet dus van Bungie!
- Naast de bizar memorabele en prachtige singleplayer avonturen van de Halo games, staat de serie vooral bekend om z'n weergaloze multiplayers. In elk deel was de meerspelerstand weer succesvoller, natuurlijk beginnend bij Halo 2 met een gemiddelde van 565 miljoen kills per maand, 1,4 miljard in deel 3 en 1,5 miljard in Reach.
- Inmiddels is de hoeveelheid speeltijd van alle Halo's (exclusief deel 4) bij elkaar, geschat op zo'n 235.182 jaar. Dat is een retourtje naar het eind van ons melkwegstelsel.
- Halo-held Master Chief was het eerste videogame personage dat een wassen beeld kreeg in Madame Tussauds.
- Naast de vele boeken en comics, zou er ooit een Halo film komen, waar grote namen als Peter Jackson, Guillermo del Toro en Alex Garland aan verbonden waren. Helaas, het mocht niet zo zijn, hoewel producties als Forward Unto Dawn en het binnenkort verschijnende Nightfall toch wel in de buurt komen van een full-on blockbuster.

NR. 79

Een van mijn vetste momenten was dat ik samen met een maat op zijn Xbox voor het eerst Halo: Combat Evolved splitscreen speelde, en we samen de wereld gingen verkennen. Zo vet dat ik de volgende dag meteen naar de gameshop ging om een Xbox te kopen en Halo in de budgetbak vond. Helemaal grijs heb ik die game gespeeld.

PU.nl member: *remcohoekstra007*

Onderschreven door:

Ik weet het nog goed... het was 2001... de sluis van ons ruimtevaartuig ging open en daar zag ik dan voor het eerst de wereld van Halo. De zon die schitterde over het water en toen begon de actie die nog jaren ging duren.

PU.nl member: *jpvdb1989*

NR. 78

Mijn GAME MOMENT (met hoofdletters ja) is wanneer je in Combat Evolved in die Guilty Spark missie zit als the Chief een chip vindt met een film van een soldaat die met zijn eenheid in zo'n basis in de buitenaardse jungle is. Op een gegeven moment zitten ze diep in die basis wanneer de commando's allemaal rare geluiden horen en beseffen dat er nu echt stront aan de knikker is. Dat moment waarop Halo meer op een horrorgame lijkt dan een scifi shooter is op z'n minst vet te noemen. En al helemaal wanneer die floodbeessies van alle kanten op de commando's aan komen stormen om hen te 'parasiteren' is echt beest. Wanneer je de chip weer uit je helm doet, besef je dat er wel degelijk iets erger is dan de Covenant, en dat allemaal in de eerste game!

Naam: *Derek v. Winden*



NR. 77

HALO: COMBAT EVOLVED (ANNIVERSARY)

Halo: Combat Evolved Anniversary voor de eerste keer opstarten, nadat je tien jaar lang de originele Halo kapot hebt gespeeld.

PU.nl member: *JelleNiek*

HALO 2

NR. 76

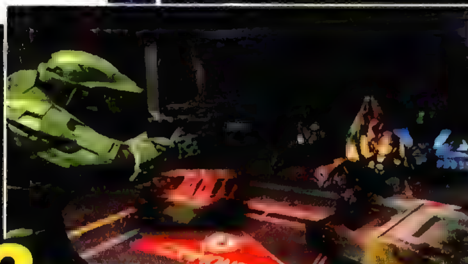
De eerste eindboss van Halo 2 die echt een boss was en waar je echt tactiek voor nodig had. Kijk daardoor nu al uit naar de Halo 2 HD remake.

Naam: ***Andy de Jong***

NR. 75



Peterkoelewijn (van PU.nl) De eerste gameplay waarbij de Covenant het ruimtestation (Cairo Station) binnendringt, zal ik nooit vergeten. Dit eerste level is op Legendary daadwerkelijk legendarisch. De Covenant kennen geen genade. Enkel door precies de juiste route te kiezen, de juiste wapens op het juiste moment op de juiste vijand af te vuren, leverde mij na dertig keer doodgaan de overwinning op. Grandioos. Dit is zoals gevechten tussen Master Chiefs en Covenants bedoeld zijn.



HALO 3

NR. 74



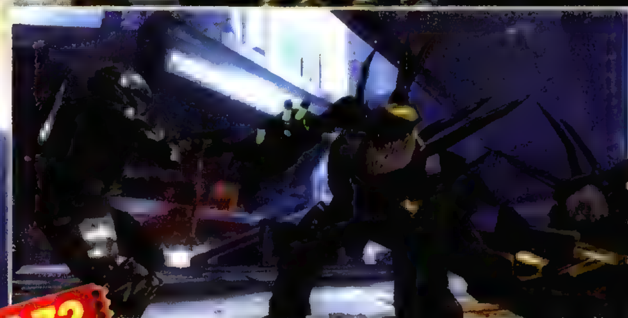
Halo heeft het altijd al van z'n dynamische combat moeten hebben. Want die Covenant zien er wellicht sulliger uit dan Wouter op een voetbalveld, tactisch vechten kunnen ze als de beste. Oké, behalve de Gruntjes. Die zijn gewoon speciaal gemaakt om driehonderd meter de lucht in te vliegen na een welgemikte sticky grenade. Schrikbeeld is de Scarab. Een formidabele vijand die op Halo 3's Legendary letterlijk onverslaanbaar is. Maar, na héél veel pogingen lukte het uiteindelijk toch - ook Goliath heeft een zwakke plek! De neonblauwe explosie waarmee het beest uit elkaar spatte, was als een intergalactisch orgasme.



NR. 73

De eindmissie met een epische soundtrack op de achtergrond op Legendary spelen. Finish the Fight!

PU.nl member: ***MurdaaTurk***



NR. 72

HALO 3: ODST



Mijn meningen zijn vaak controversieel, waaronder ook de mening dat Halo 3: ODST de beste game van de franchise is. Waarom? Omdat het een Greatest Hits van Halo-momenten is; elk level focust zich op een ander element wat Halo tof maakt (voertuigen, snipen, etc.). Ook mijn meest memorabele Halo-singleplayer herinnering komt uit ODST, namelijk het moment dat je het in 't prachtige Tayari Plaza level plotseling moet opnemen tegen twéé Hunters. Tegelijk. En dit keer ben je dus GEEN Spartan. Het spannendste én tofste moment, mede vanwege het geweldige leveldesign.

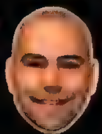
HALO REACH

NR. 71

Mijn favoriete game moment was tijdens Halo Reach. Tijdens het spelen op een map, aan de winnende kant in het spel, werd ik ergens in de lucht geraakt en viel precies ondersteboven op de grond. Super lachen dat.

PU.nl member: ***Soldier24***

NR. 70



De Halo serie in z'n geheel zit natuurlijk strotjevol sfeer, maar het hoogtepunt hiervan zat wat mij betreft in Halo: Reach, met diens geladen ambiance van doem. Het laatste deel van Bungie voelde in alles als een afscheid, met de plechtige serieusheid van het ongekend stoere Noble Team en de vergezichten die aandoen als droevige schilderijen. Zo intens mooi, vooral wanneer het team van Spartans in het donker, tijdens hun meest desperate moment, naar een brandende New Alexandria loopt, een gestorven teamlid meetillend, onder de klanken van een van Martin O'Donnell meest potente stukjes muziek. Dit is het moment dat de serie het beperkende stempel van videogame overstijgt.



NR. 69

Hét Halo moment waar de haren in mijn nek van overeind gaan staan, is Halo Reach, Noble 6 Ultimate Sacrifice (game ending) en daarna de inspirational speach van dr. Halsey: "It didn't take long for Reach to fall, our enemy was ruthless, efficient, but they weren't nearly fast enough. For you had already passed the torch and because of you we found Halo, unlocked it's secrets, shattered our enemies resolve. Our victory, your victory was so close... I wish you could have seen it. But you belong to Reach, your body, your armor, all burned and turned to glass, everything, except your courage. That you gave to us, and with it we can rebuild."



Naam: ***Wietze Kleisterlee***

POKÉMON MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!! **VANG, RUIL EN VERBETER ZE ALLEMAAL!**

Verslavende verzamelaspecten zijn geen unicum in videogames. Maar in Pokémon verzamel je geen lullige muntjes of grondstoffen, je verzamelt Pokémon - wonderlijke wezens met elk hun eigen uiterlijk en krachten. De missie om alle Pokémon te vangen en de beste trainer ooit te worden, heeft wereldwijd de jeugd van miljoenen fans gekleurd.



POKÉMON RED & BLUE

NR. 68



Roy (van PU.nl) Als twaalfjarig jongetje speelde ik mijn eerste Pokémon game, Blue, voor de Game Boy. Mijn starter was Charmander en tot op de dag van vandaag vind ik het een goede keus. Deze shit was vet! Daar was ik vrij snel achter, maar toen ik na letterlijk honderd uur Pokémon vangen en trainen eindelijk die kut Lance van de Elite Four versloeg, met zijn klote Dragonairs en Dragonite, had ik het gevoel dat ik met pensioen mocht. Legaal. Op twaalfjarige leeftijd.



NR. 67

Mijn game moment (monument zelfs!) is tevens een kleine schandvlek op het verder smetteloze PU-blazoen. Ik heb het over Pokémon Red en Blue, games die nooit in de PU zijn besproken. Met momenten als het eigenhandig verslaan van Team Rocket, acht gymleaders en de Pokémon League (met aan het hoofd je arrogante rivaal) waren deze games een aaneenschakeling van prachtige momenten.
PU.nl member: *DeGraaff*

POKÉMON SNAP

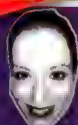
NR. 66



De 'gotta catch 'em all'-missie kreeg in Pokémon Snap een even verrassende als logische invulling: aan boord van een automatisch vooruit rijdend treintje koerste je door gebieden vol Pokémon, die je met je first-person camera zo mooi mogelijk in foto's moest 'vangen'. Niet iedereen kon deze geweldloze on-rails-shooter/foto-safari waarderen, maar ik vond het geweldig: Pokémon Snap voelt nog steeds als een avontuurlijk hoogtepunt uit die goeie ouwe N64-tijd. Het spel was toegankelijk maar zeker niet makkelijk. Om bijvoorbeeld een foto te maken van Pikachu die op een Articuno rijdt, moet je eerst ballen naar een Zubat gooien om Pikachu te bevrijden, dan Articuno wakker maken met de PokéFlute, de plek vinden waar die twee samenkomen en op het juiste moment afdrukken. Het was echt een kick-ass moment toen ik die twee mooi samen op een plaatje had gezet!

NR. 65





Alie (van PU.nl) Iedereen roept maar dat ze een 'echte' 3D Pokémon game willen spelen... Zijn die mensen Pokémon Snap vergeten, of zo? Deze first-person on-rails shooter (maar dan anders) laat je Pocket Monstertjes vastleggen op de gevoelige plaat... en dat in 3D! Het was de eerste keer dat ik mijn geliefde Squirtle in meer dan twee dimensies kon bewonderen. Er stonden maar liefst vier van deze cuties in de vallei. Je kon ze voeren met appels en het was glorieus.

NR. 64

POKÉMON YELLOW

Het moment dat ik als klein jochie de Pokémon league voor het eerst uitspeelde, en daarna Mewtwo kon gaan vangen.
PU.nl member: *gehaktballetjes_in_dipsaus*

POKÉMON GOLD & SILVER

NR. 63

Mijn favo game moment blijft Pokémon Gold, wat eigenlijk ook mijn eerste game was. Niet alleen om het nostalgische, maar ook omdat het als zevenjarige een enorme voldoening gaf om een spel uit te spelen waarvan je niets begreep (ik sprak namelijk nog geen Engels). Maanden heb ik erover gedaan, ik herinner me nog het best dat ik een hele dag vast zat in die verdomde ijsgrot! Het was het begin van mijn Pokémonliefde.

PU.nl member: *Konohamaru*

NR. 62

Mijn mooiste moment is toen ik voor het eerst Pokémon Gold op de Game Boy speelde als ventje van een jaar of zeven. Ik kon net een beetje lezen, maar totaal geen Engels natuurlijk, en ik snapte niks van het tijd instellen met am en pm waardoor het in de game altijd nacht was. Maar wat vond ik het prachtig, een mooi begin van mijn echte gamer carrière!

Naam: *Ludo Cuppen*

POCKET MONSTERS

● Toen de eerste twee Pokémon-games in 1999 in Nederland verschenen, werden die gekke, typisch Japanse, zwart-witte monsterverzamelspelletjes ook bij ons dé videogamehit van het jaar, en de jaren die daarop volgden. Inmiddels is Pokémon na Super Mario de succesvolste game-franchise ter wereld, met maar liefst 260 miljoen verkochte games.

● De zeer diverse krachten van al die verschillende Pokémon spelen een essentiële rol in de gameplay, en sommige exemplaren ogen zo schattig/cool/imposant/gevaarlijk dat je ze gewoon móet hebben. Het vangen van die beesten is trouwens pas het begin, daarna moet je ze trainen, aanpassen en laten evolueren tot hun best mogelijke vormen.

● Het gevoel van avontuur en mysterie wordt aangewakkerd door de enorme spelwereld vol stadjes, grotten, bossen, gesloten passages en een fijn willekeurig aspect - je weet nooit zeker welke Pokémon je tijdens je volgende spelsessie zult tegenkomen, en of het je lukt ze te vangen.

● Pokémon leunt vanaf het begin al zwaar op 'real life' sociale contacten. Je kunt je Pokémon-verzameling bijvoorbeeld alleen compleet krijgen door Pokémon met andere spelers te ruilen. Maar ook het enthousiast uitwisselen van kennis over het vinden en trainen van Pokémon is een belangrijk deel van de Pokémon-ervaring. Menig vriendschap is met Pokémon begonnen!

NR. 61

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

Alie (van PU.nl) In Pokémon Ruby en Sapphire werden de 2 vs. 2 gevechten geïntroduceerd, die niet alleen langer duurden, maar ook zorgden voor extra nadruk op het tactische element. Menig uurtje bracht ik door op zoek naar guides waarin alle abilities, moves en combinaties beschreven werden. Met welke Pokémon kon ik mijn Glalie (goede naam) het best combineren? Niet omdat ik anders niet door de game heen kon komen, maar puur omdat ik uiteraard the very best wilde zijn.



NR. 60

POKÉMON EMERALD

Mijn favoriet is het moment dat je de vrachtwagen uitstapt in Pokémon Emerald. Er gaat een fucking epische wereld voor je open.

PU.nl member: *Thephoenix*

NR. 59

POKÉMON DIAMOND & PEARL

Op 30 augustus 2008 ging ik met mijn zoon Max (toen 8 jaar) naar Pokémon Day in Walibi. Eenmaal binnen heeft Max geen moment omgekeken naar de achtbanen of shows. Hij bleef maar vol enthousiasme zijn systeem koppelen, Pokémon ruilen, vergelijken en vooral kletsen, kletsen en kletsen met vele andere Pokémon-spelers, totdat werd omgeroepen dat het park ging sluiten. Het mooiste moment was in de bus terug naar het station, toen Max een van zijn twee legendarische, zeer zeldzame, level 100 Mews ruilde met een wat jonger jongetje en daar slechts een level 18 Budew voor terug hoefde. De blijdschap op het gezicht van dat jochie! Ik geloof best dat kinderen soms asociaal worden van games, maar die dag in Walibi zag ik het tegenovergestelde.



POKÉMON BLACK & WHITE

NR. 58

Het moment dat ik mijn Weepinbell een leafstone geef... Hij verandert in een Victreebel en... Ik heb alle 649 Pokémon in Pokémon White... Hard work pays off!!!

PU.nl member: *Rickk*

NR. 57

Dat moment wanneer je een shiny Pokémon vangt, waarna regenbogen kotsen onvermijdbaar is.

PU.nl member: *Archlord*

POKÉMON X & Y

NR. 56

Roy (van PU.nl) Na Pokémon Silver had ik het een beetje gehad met de zakmonsters met een spraakgebrek. Maar toen een half jaar geleden Pokémon X en Y uitkwamen, kon ik me niet meer inhouden. Nadat ik ongeveer maar twintig minuten had gedaan om een starter te kiezen (Froakie for the win) trok ik de wijde wereld van het hoge gras in. Werkelijk iedere Pokémon was nieuw voor me en het voelde fantastisch. De twaalfjarige ziel in me was intens gelukkig dat hij nog gewoon twaalf mocht blijven.



NR. 55

Het moment in CoD dat je een super double triple 360 no-scope headshot maakt. Nee, het moment dat je je tuin uitloopt naar links loopt en voor het eerst het 3D effect meemaakt van Pokémon X en Y.

PU.nl member: *sjimmie89*





MOMENTEN IN (MODERNE)

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

TIJDLOOS, TRENDSETTEND & TOONAANGEVEND

De term 'instant klassieker' wordt in de game-industrie te pas en te onpas gebruikt. Maar eerlijk is eerlijk; er zijn games die decennia later nog steeds respect afdwingen en bepalend waren voor hun tijd. Natuurlijk hebben we de 'klassiekste klassiekers' voor jullie verzameld op vier, nu al klassieke pagina's. Bam!

KNALLEN

NR. 54

GEARS OF WAR

Het is het jaar 2006, de eerste game uit de Gears of War serie is net uit. De reclame op tv maakt direct een hoop indruk op me. Deze game moet ik spelen en snel! Een van mijn vrienden had het spel al gekocht en ik ging dan ook direct bij hem gamen om Gears voor het eerst te checken. Wauw wat een graphics en wat een bruut geweld spatte er van het scherm! Één moment blijft mij het meeste bij: de eerste confrontatie met de Berserker. Daar zaten we samen schreeuwend in de kamer, op de vlucht voor de aanstormende Berserker die ons probeerde tot pulp te beuken.

PU.nl member: *FantiX*

NR. 53

PRO EVOLUTION SOCCER

Ik speel PES al ruim tien jaar tegen dezelfde vriend. We zijn aan elkaar gewaagd, onze wedstrijden stuk voor stuk krakers. Klassiekers. Bloed, zweet en tranen. Behalve als je genaaid wordt door een onterechte goal in de laatste minuut, natuurlijk. We spelen die shit zelfs zoveel, dat we complete competities afwerken, met als inzet bijvoorbeeld een game. Zo'n league neemt gemakkelijk twintig uur in beslag. En dan wil je niet verliezen, kan ik je vertellen. Ooit kwam het aan op de laatste wedstrijd. Inter - Valencia, als ik het me goed herinner. Ik won. In de laatste minuut, natuurlijk. Ultieme emotie.

NR. 52

MAX PAYNE

Favo game moment: het eerste gedeelte in het metrostation tijdens het eerste deel van Max Payne. En dan doel ik op het moment waarbij je voor de eerste keer 'bullet time' een junkie met een headshot van het leven berooft. Bullet time is later door een aantal andere games overgenomen of slecht gejat. Nooit kwamen ze in de buurt van mijn bullet time hero Max Payne.

Naam: *Robbert Rog*

NR. 51

MAX PAYNE 2

Het bezoek aan de hide-out van Mona Sax, een verlaten Fun House attractie gebaseerd op een televisieshow uit de jaren negentig, was het beste level uit de game. Het is één grote metafoor en als je niet weet waarvoor, dan speel je de game maar lekker nog een keertje, baklap!

NR. 50

WOLFENSTEIN 3D

Toen ik samen met een stel vrienden de eerste beelden van Wolfenstein 3D zag; met z'n allen staren naar die onwijs vette 3d graphics!

PU.nl member: *Herco*

KLASSIEKERS

HALF-LIFE 2

NR. 49

Half-Life 2, en dat je dan door City 17 wandelt.
PU.nl member: *Joris002*

NR. 48



Het moment dat je de volledig gepowerde Gravity Gun opnieuw in je bezit krijgt, in de Citadel, en enorm de konten van de Combines schopt. Een heerlijk, machtig gevoel na al die uren van zwoegen en zweten.



NR. 47

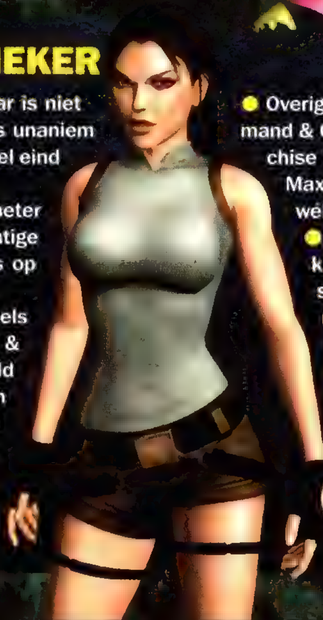
GOLDENEYE 007



Steven (van PU.nl) GoldenEye 007 betekende met mijn vrienden altijd een paar potjes terreur met alleen maar proximity mines. Een vriend van me was hier bizar goed in, en hij maakte er een sport van om ons allemaal tegelijk af te maken terwijl wij maar rondrenden als hulpeloze schapen. Met de unlimited ammo cheat zaten die klotedingen binnen een minuut OVERAL en door de absurde hoeveelheid mijnen liep de N64 zo ongeveer vast bij elke ontploffing. AAARRGGHHHH!



DE BASIS VAN EEN KLASSIEKER



- Wanneer is een game een ware klassieker? Daar is niet eenvoudig antwoord op te geven, maar als de pers unaniem lovend over een bepaalde game is, kom je al een heel eind in de goede richting.
- Commercieel succes is overigens géén graadmeter voor de klassieke game. Soms voeren middelmatige games de verkooplijsten aan, terwijl door de pers op handen gedragen games het maar matigjes doen.
- Het mag logisch zijn dat genre-definiërende titels al snel uitgroeien tot klassiekers. Wat Command & Conquer voor het RTS-genre heeft betekend, World of WarCraft voor de MMO, Diablo voor de dungeon crawler, Mario voor het platform-genre en GTA III voor het sandbox-genre is niet te onderschatten. Deze franchises staan bij miljoenen gamers in hun geheugen gegrift en hebben voor heel veel ontwikkelaars als blauwdruk gediend.
- Overigens is een serie geen garantie voor aanhoudend succes. Command & Conquer en Red Alert zijn onbetwiste klassiekers maar de franchise is de afgelopen jaren behoorlijk gedevalueerd. Maar ook een Max Payne 3 heeft bij lange niet de impact gehad die MP en MP2 wel hadden.
- Binnen een serie kunnen natuurlijk onmogelijk alle delen een klassieker worden. Met name Call of Duty (over klassiekers gesproken) en Tomb Raider zijn nogal eens beschuldigd van uitmelkerij. Gelukkig zien uitgevers en ontwikkelaars uiteindelijk in dat ze moeten vernieuwen, zoals bijvoorbeeld Assassin's Creed in de ogen van velen goed doet.
- Natuurlijk worden niet alle klassiekers meteen een serie, misschien dat juist die enkele uitgave de term klassieker nog meer glans geeft. Een Ico, een Grim Fandango, een Beyond Good & Evil... en maak het lijstje maar af. Veelal bleven vervolgen uit vanwege tegenvallende verkopen, maar het zijn wel titels die een grote groep gamers voor altijd in hun hart hebben gesloten.

KNOKKEN



NR. 46

STREET FIGHTER IV



Jokko (van PU.nl) Street Fighter IV is hardcore. Die moves rag je er niet zomaar uit en timing is extreem belangrijk. Er zijn dan ook maar weinig zaken bevredigender dan een tegenstander finishen met een Ultra Combo. Het visuele festijn dat je erbij krijgt, versterkt perfect het overwinningsgevoel; met veel herrie, kleuren en vuurwerk wordt de tegenstander uitgeschakeld. De eerste keer dat ik met M. Bison mijn huisgenoot (Ken) perfect getimed verrot trapte, door de lucht smeet om vervolgens op z'n hoofd te landen, was magisch. Zelden voelde een overwinning zo groots.

NR. 45

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



The Joker is los in Arkham, en verwelkomt Batman in de 'Madhouse.' Dan komt er een stel gevangen op de Dark Knight af en met één soepele beweging laat ik hem dit gespuis tegen de vlakte slaan. Het flapperen van z'n cape, de gecontroleerde, extreem stoere bewegingen, het piepen van de vleermuisjes als de XP binnenrolt; dit is een ongeëvenaarde superhelden/masked vigilante game. Het besef zinkt in: 'Eindelijk ben ik écht de Batman.'

NR. 44

MORTAL KOMBAT

Mijn game moment komt uit de tijd dat ik nog niet zoveel games speelde. Mortal Kombat bij mijn neef op de console. Die fatalities waren (toen) echt doodziek en de graphics waren (toen) super episch.
PU.nl member: *Rambojesse*

NR. 43

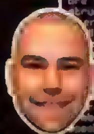
MORTAL KOMBAT 2

Gespaard voor Mortal Kombat 2 voor de Sega 16-bit + twee keer een zes-button controller. Hele nachten doorgehaald met het perfectioneren van elke move en fatality samen met m'n matties én natuurlijk de Power Unlimited, want daar stonden alle codes in.
PU.nl member: *Robbery*



BOUWEN

NR. 42 UFO: ENEMY UNKNOWN



Het moment in Enemy Unknown dat ik ontdekte dat als je in de inventory van je troepen op het strijdveld keek, je dode aliens op de grond kon zien liggen. Deze lijken kon je zelfs oppakken, meenemen en in je lab onderzoeken. 'BOOOOEMMMMM' ging mijn brein.

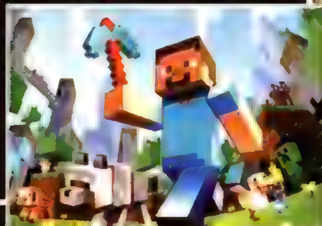




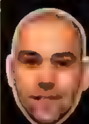
NR. 41 MINECRAFT



Alie (van PU.nl) Ik speel Minecraft eigenlijk altijd in Creative Mode, zodat ik lekker kan bouwen zonder lastig gevallen te worden door een knorrende maag of plots moet vechten tot de dood erop volgt met nachtelijk gespuis. Helaas ben ik nog niet zo goed dat ik heel Westeros of Zweinstein kan na bouwen, maar stiekem ben ik best trots op mijn villa met zeezicht, paarse vloerbedekking, wenteltrappen, kamerbrede ramen, sfeervolle fakkels, reusachtig zwembad, dakterras en knusse lavastromen. Nu alleen die achtbaan nog...



NR. 40 COMMAND & CONQUER: RED ALERT



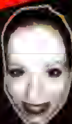
C&C was voor mij altijd een geval van 'kom voor de filmpjes, blijf voor de gameplay'. Want in de heerlijke, cutting edge 'Full Motion Video' cutscenes speelden echte B-acteurs de sterren van de hemel! Van een heel foute hemel, welteverstaan, want de prestaties werden behoorlijk overdreven 'tongue in cheek' gebracht; videogames kon je destijds immers nog helemaal niet serieus nemen! Bovendien kon je het geacteer anders helemaal niet zien door die dikke pixels heen. In Red Alert gingen deze filmpjes helemaal los, en vanaf het moment dat ik in de intro van de game aanschouwde hoe een jonge Hitler (die overigens totaal niet op de echte Dolf leek) uit de geschiedenis gewist werd, was ik volledig in beslag genomen!

AVONTURIEREN

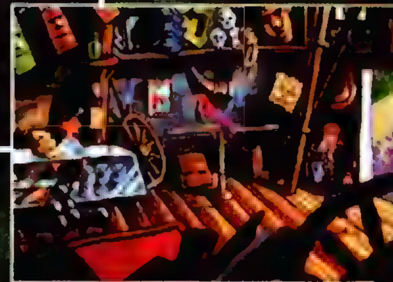
NR. 39 SHADOW OF THE COLOSSUS

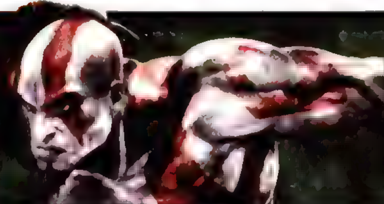
Dat jij, een klein en nietig mens met alleen een paard, in zo'n enorme epische wereld, tegen de nog epischere donkere monsters moet vechten. Dit spel zal me altijd bij blijven.
PU.nl member: *Maidina*

NR. 38 MONKEY ISLAND 2



Alie (van PU.nl) Elke keer als ik vroeger met mijn vader meeging naar de lokale elektronicazaak mocht ik een spelletje uitkiezen. Ik ging standaard op zoek naar dat ene logo, want dan was het namelijk een game waarbij ik mocht puzzelen en er veel grapjes gemaakt werden. Monkey Island 2 stelde dan ook niet teleur: If a woodchuck could chuck and would chuck some amount of wood, what amount of wood would a woodchuck chuck?



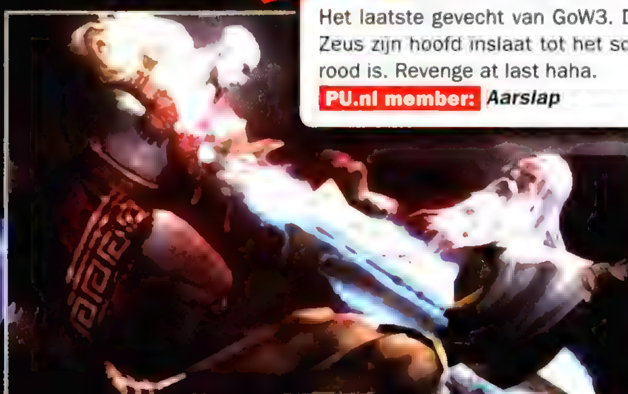


NR. 37 GOD OF WAR

De eerste confrontatie met de hydra in de eerste God of War op de PS2. Die graphics, die bloederigheid, die brute Spartaan... Verschrikkelijk balen dat ik na die eerste tien minuten een lang weekend weg moest...
PU.nl member: *BaronBonk*

NR. 36 GOD OF WAR 3

Het laatste gevecht van GoW3. Dat je Zeus zijn hoofd inslaat tot het scherm rood is. Revenge at last haha.
PU.nl member: *Aarslap*



NR. 35 TOMB RAIDER



De eerste Tomb Raider in 1996 sloeg in als een bom. Natuurlijk, de voorgevel van Lara Croft maakte heel wat puberende gamers blij in het pre-porntube tijdperk, maar de gameplay zegevierde uiteindelijk. In de jaren erna werd Tomb Raider larger than life: Lara Croft sierde covers van beroemde modebladen, Angelina Jolie zette haar neer in twee (B)-films en zelfs U2 toonde haar tijdens hun tournee. Een memorabel moment van Tomb Raider (1) was natuurlijk toen je, vrij vroeg in de game, al klimmend en klauterend opeens oog in oog staat met een T-rex! Ik schrok me helemaal het apenzuur!



SLUIPEN

NR. 34

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Het moment in Splinter Cell: Chaos Theory (de beste SC) dat je na al die uren alternatieve routes zoeken, civies en hostiles vermijden, de game op 100% stealth uitspeelt. Wat een voldoening gaf dat.

Naam: ***Tim Hodes***

NR. 33

HITMAN: BLOOD MONEY



Nick (van PU.nl) De eerste keer dat ik Silent Assassin haalde tijdens Hitman: Bloody Money bevlekte ik eveneens voor het eerst mijn ondergoed, tijdens het gamen. Na het tweede level (in het theater) volledig verkend te hebben, wist ik eindelijk hoe ik de situatie zo naar mijn hand kon zetten dat niemand zou denken dat het überhaupt om een moord ging. Zo gezegd, zo gedaan en waar de eerste Silent Assassin ontstond, zouden er nog veel volgen....



PUZZELEN

NR. 32

PORTAL

Mijn mooiste moment was in Portal. Het moment dat GLaDOS je wil gaan verbranden na testkamer 19 en je erachter komt dat 'the cake a lie is.' Je ontsnapt en GLaDOS gaat helemaal trippen! De monologen die volgen zijn briljant en ook het hele principe van het 'behind the scenes' was supervet. Dat maakte echt indruk op mij!

Naam: ***Mark van Rijswijk***

PORTAL 2



NR. 31

SPAAAAAACE!!!

Naam: ***Ivo Reumkens***

NR. 30

Het einde bij het koor van turrets dat je in een lift omhoog gaat, was indrukwekkend. Het is eigenlijk maar een puzzelgame, maar tegelijkertijd is alles zo mooi en goed uitgewerkt.

PU.nl member: ***GamerSander***

NR. 29

Ik heb me nog nooit zo vermaakt met een game als met Portal 2. Het einde is een van de betere einden die ik ooit heb gezien. Dat je in een lift stapt en dan langs een turret orkest gaat en uiteindelijk op een maisveld uitkomt. Het voelde goed afgemaakt en alle puzzelstukjes vielen in elkaar. Wheatly en GLaDOS hebben een plekje in mijn hart veroverd, en de game zal altijd tot een van mijn favorieten horen. Hopelijk komen dit soort games ook nog in de toekomst.

PU.nl member: ***CCShot***

ONTDEKKEN

NR. 28

RED DEAD REDEMPTION

Het moment in Red Dead Redemption dat je op je trouwe ros Mexico binnenrijdt in de goud-oranje gloed van de zonsondergang... en uit het niets 'Far Away' van José Gonzales begint te spelen. Nooit eerder was ik zo diep geraakt door de sfeer in een game.

Naam: ***Dennis van de Water***

NR. 27

LIMBO

In een lugubere schaduwwereld probeert een jongetje thuis te komen. Een paar harige palen blokkeren zijn weg. Hoe hard schrok ik toen het een gigantische spin bleek te zijn, die ook nog eens véél te realistisch geanimeerd was.

Naam: ***Michel Musters (van Gamer.nl)***



NR. 26

GRIM FANDANGO



Tim Schafer maakte met zijn laatste project bij LucasArts misschien wel het meesterstuk uit zijn carrière. Grim Fandango is een adventure in een film noir-stijl, die een heerlijke Mexicaanse vibe ademt en bijna uit zijn voegen barst van sfeer en scherpe, hilarisch cynische dialogen. De gesprekken die hoofdrolspeler Manny Calavera heeft met zijn secretaresses, schuren dikwijls tegen briljant aan, maar mijn favoriete moment is toch wel het begin van act 2. Daar kom je erachter dat Manny het van nobody tot eigenaar van een prachtig casino heeft geschopt in een duizelingwekkend grote en sfeervolle film noir-stad, waar je je helemaal in kunt verliezen. Grim Fandango zalft je ziel.



NR. 25

BALDUR'S GATE



De eerste keer dat ik echt bestraft werd in een game, was toen ik in een Bandit Camp in Baldur's Gate een tent instapte... een stap die ik ongeveer honderd keer moest herhalen om de aanwezige baddies te kunnen verslaan. De uitdaging die dit gevecht bood, de manier waarop ik alle spells, potions en moves in mijn arsenaal nodig had om het tot een goed einde te brengen; het was zo tactisch, diep en enerverend dat ik er in de twee decennia erna een gewoonte van maakte mezelf door een game te laten bestraffen. »



Fallout 3® MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

DE WINNAAR

Toen we op PU.nl vroegen om jullie aandeel voor deze special te droppen, kwam Fallout 3 veruit het meest voor in de vele honderden reacties. Niet zo vreemd, want deze post-apocalyptische RPG heeft het allemaal: spanning, bruut geweld, humor, een fantastisch verhaal en de volgende onvergetelijke momenten…



NR. 24



Er zijn bizar veel Quests te doen in Fallout 3, je vervelen is zo goed als onmogelijk. Maar ondanks het feit dat alles wat je kunt doen netjes verzameld staat in je Pip-Boy (de handigste tool voor elke post-apocalyptische scrounger!) loont het om, ook zonder plan, de wereld te exploreren. Zo kwam ik op een gegeven moment een oude man tegen die me waarschuwde om niet naar een zeker huis te gaan bij hem in het dorpje Andale. Natuurlijk ging ik daarom juist, en in de kelder van het betreffende huis kwam ik een hele berg in stukjes gehakte mensen tegen. Bleek dat Andale een gemeenschap van kannibalen was, die ik allemaal op m'n dak kreeg. Het feit dat niets van dit alles in m'n questlog stond, dat deze hele quest 'unmarked' was en dus niet vastgelegd werd, maakte het een extra spannende ontdekking. Alsof ik iets had meegemaakt wat ik eigenlijk niet had mogen zien van het spel…



NR. 23

Het mooiste moment is wel dat je na vele welbestede uurtjes gamen in een van mijn favoriete spellen ooit (Fallout 3) eerst je eigen vader terugvindt en dan jezelf opoffert voor je vaders levensdoel. En je daarna het spel op een heel andere manier opnieuw kan beleven…

PU.nl member: *prawny*

FALLOUT BOYS

- De eerste Falllout verscheen in 1997 en zou eigenlijk het vervolg worden op Wasteland uit 1988, ware het niet dat ontwikkelaar en uitgever Interplay de rechten op deze game toen nog niet in bezit had.
- Na Fallout 2 (2003) werd er nog een afwijkend Fallout-deel gereleased (Tactics) dat zich focuste op tactische gevechten en niet zozeer op het rollenspelen. Pas in 2008 kwam deel 3…
- Deel 3 nam de post-apocalyptische RPG van de oorspronkelijke twee delen, en gaf het een first-person gezichtspunt. Zo kan je een enorm, jaren geleden platge-kernbom-bardeerd gebied in en rondom Washington verkennen, waar je onder andere enorme, gemuteerde schorpioenen, motten en vliegen, maar ook allerlei facties van overlevenden met hun eigen denk- en levenswijzen vindt. Het is aan jou om in deze harde, cynische wereld te overleven, speurend naar nuttige spullen om wapens van te maken, of naar flessendoppen (de monetaire eenheid van Fallout) om mee te handelen. Ondertussen omzeil je radioactieve straling en eventuele gebieden waar de uiterst gevaarlijke Deathclaws zich bevinden, terwijl je een avontuur meemaakt dat verstrekkende gevolgen heeft voor de toekomst van deze vernietigde wereld.
- Het enorme gevoel van vrijheid in Fallout 3 (iets waar ontwikkelaar Bethesda om bekend staat, zie The Elder Scrolls) en de boeiende, tactische maar ook uiterst bloederige gevechten in de game, zorgden voor een enorme schare liefhebbers.
- Fallout 3 werd opgevolgd door Fallout: New Vegas. Deze game werd ontwikkeld door een andere studio en was geen officieel vervolg, maar (bijna) net zo sterk als z'n voorganger. Als je de grote hoeveelheid bugs door de vingers zag…
- Eind september dit jaar verschijnt Wasteland 2. Dit wordt geen triple-A titel zoals Fallout 3, maar is zeker een aanrader voor liefhebbers van deze serie.

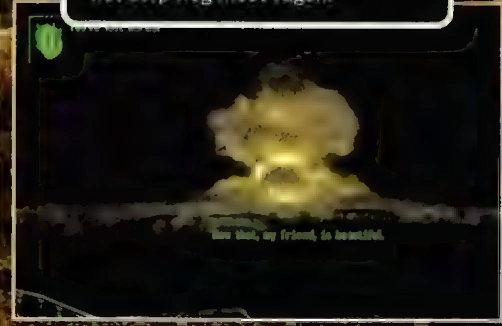
NR. 22



Bas (van PU.nl)

Fallout 3 heeft naar mijn mening alleen maar geweldige game momenten. Toch is er een moment dat er met kop en schouders bovenuit steekt. Ik doel op de keuze of je Megaton gaat opblazen óf dat je de atoombom in het dorp onschadelijk maakt. Zelden krijg je in een spel zo vroeg de keuze om echt drastische gevolgen te creëren. De keuze om het explosief onschadelijk te maken, ligt voor de hand; pas later begrijp je waarom je het dorp weg moet vagen.





NR. 21 T/M 13
PUMMUNITY FAVORIETEN!!!

Mijn favoriete game moment? Zonder twijfel wanneer je de Vault verlaat aan het begin van Fallout 3, en voor het eerst het uitgestrekte grauwe wasteland ziet. Alles klopt eraan; het deurtje kraakt, de muziek is indrukwekkend en je ogen zijn nog niet gewend aan het felle licht, dus het duurt even voordat alles zichtbaar is. Je loopt verder, en in de verte zie je Washington D.C. liggen, er staat een bordje bij: 'Scenic Overlook'. Dat is het zeker, alles is verwoest maar o zo mooi, de gamewereld ligt aan je voeten.
Naam: ***Stijn Riemen***

Als je in het begin uit Vault 101 ontsnapt en voor het eerst zonlicht ziet. En dan verschijnt er een prachtige post-apocalyptische wereld!
PU.nl member: ***JoepJacobz***

Dat je geboren wordt in een Vault die is afgesloten voor een brute nucleaire wereld van mutanten, gekken en overlevers. In de Vault groei je op, leer je de basics en bouw je je character uit naar goed of slecht. Als je volwassen bent, ontsnapt je vader en wil men jou vermoorden omdat ze denken dat jij hem geholpen hebt, dus jij moet ook ontsnappen. En nu komt het: het moment dat je uit de Vault komt en je ziet voor de allereerste keer zonlicht.
PU.nl member: ***Jurre van Vliet***

Het moment dat je uit de Vault stapt en je een eerste blik werpt op de vernietigde aarde. Mooi hoe dat gemaakt is, hoe dramatisch de makers daar met het licht hebben gespeeld.
PU.nl member: ***phantom20099***

Het mooiste game moment moet voor mij wel in Fallout 3 zijn, en dan heb ik het voornamelijk over het begin van de game! Aan het begin zit je opgesloten in een 'vault' waar alles nog een beetje normaal is. Maar zodra ik Vault 101 uitstapte... wat een wereld, wat een graphics, wat een geniale game is dat nú al! *pakt Fallout 3 uit de kast*
PU.nl member: ***gszebra***

Mijn mooiste moment heb ik beleefd met Fallout 3 en zijn epische opening. Niet de geboorte, ook vet, maar het moment dat je The Vault uitgaat. Het licht dat je verblindt en vervolgens je eerste blik op de gigantische apocalyptische wereld die voor je ligt om te verkennen en te redden (of te verneuken uiteraard). Dit was voor mij de eerste echte kennismaking met een RPG en de aanwakkering van een passie voor games en RPG's in het bijzonder.
PU.nl member: ***Royke90***

Het moment dat je de deur van Vault 101 opent en oog in oog staat met The Capital Wasteland. Ik weet nog dat mijn inventory helemaal vol zat met kopjes, schoteltjes en honkballen. Ik raapte bijna alles op, omdat je misschien niet meer terug kon naar de Vault.
PU.nl member: ***GoldenNGuN***

Het beste moment dat ik mij kan herinneren, is redelijk aan het begin van Fallout 3. Je hebt ondertussen gezien hoe je saaie leven zich ontwikkeld heeft in Vault 101 en wordt uiteindelijk verplicht om deze veilige omgeving te verlaten. Het moment dat die zware kluisdeur openschuift, zal ik nooit vergeten. Wanneer je ogen eenmaal gewend zijn aan het felle licht zie je pas echt wat de nucleaire oorlog veroorzaakt heeft. Het Capital Wasteland ligt aan je voeten, klaar om verkend te worden...
Naam: ***Kevin Knol***

De allereerste keer dat je bij Fallout 3 uit de Vault stapt en de vernietigde wereld van Washington D.C. ziet.
PU.nl member: ***kn2o*** »

ULTIEME MOMENTEN

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

DE ESSENTIE VAN GAMING

In de voorgaande 36 pagina's staan 238 specifieke redenen waarom wij gamen. Maar wat is nu de kern van de zaak? Wat zorgt er precies voor dat wij keer op keer een nieuwe game opstarten? Waar zijn we naar op zoek? Onze laatste twaalf game momenten zijn allemaal even ultiem... voor ons dan – en daarom ook niet genummerd.

LOOT SCOREN

Loot is awesome in elke vorm, maar een goede loot-drop na het verslaan van een eindbaas is toch wel een van de meest speciale momenten die een game kan bieden. Een ontwikkelaar als Blizzard snapt als geen ander hoeveel voldoening zo'n regen aan loot kan geven en heeft dit moment dan ook tot kunst verheven. Er is simpelweg geen mooiere beloning dan het vinden van een 'legendary' wapen of armor voor jouw klasse, met een flinke boost in stats als gevolg.

In games zoals: **Diablo 3, World of Warcraft, Borderlands, Torchlight**

LEVELLEN



Peterkoelewijn (van PU.nl) Er zijn zoveel fantastische systemen in games te vinden, maar als ik er één in de echte wereld zou willen hebben, dan is dat het level-up systeem. Ik denk dat ik voor het eerst in level steeg in Breath of Fire II voor de SNES. Loeimoeilijke game voor een zevenjarig broekie, maar ik was meteen hooked aan RPG's! De old skool JRPG's hebben me ook geleerd dat je soms tegen hogere level tegenstanders moet knokken. Deze gevechten zijn zwaar, maar de beloning is daardoor des te groter. Het echte leven heeft geen levelsysteem, maar dankzij RPG's weet ik dat ik vooral door moet gaan als het moeilijk wordt. Anders loop ik vette loot en XP mis!

In games zoals: **Dragon Quest: Journey of the Cursed King, Pokémon Gold/Silver, World of Warcraft, Persona 4: Golden**

EEN NIEUWE WERELD BETREDEN



Steven (van PU.nl) Het binnenstappen van een nieuwe wereld is een van de meest magische dingen die je als gamer kunt beleven. Dat moment dat je voor het eerst een spelwereld binnenloopt en dat je het meteen weet: hier ga ik me uren en uren in verliezen. Al die onontdekte omgevingen, personages, verhaallijnen en vijanden. Die verwondering en die opwinding, daar ga ik als gamer elke keer weer naar op zoek.

In games zoals: **BioShock, Transistor, Skyrim, Super Mario Galaxy**

ALS EERSTE IN DE WERELD EEN GAME SPELEN



Hieronder vind je slechts een greep uit de vele toptitels die ik als gamejournalist ver voor hun commerciële release heb mogen spelen. En dit is niet alleen een prachtig privilege, maar ook een zeldzame kans om een game vandaag de dag mee te maken zonder multimediale support. Want haast elke game heeft tegenwoordig wanneer het spel uitkomt, al tig FAQ's, guides en communities klaarstaan, ter ondersteuning ervan. En dat is aan de ene kant prachtig, maar aan de andere kant zorgt dat er ook voor dat het bijna onmogelijk is om nog écht 'blind' van een game te genieten. Gamejournalisten kunnen dit nog wel. Mijn meest memorabele 'privilegemoment' van dit jaar was dan ook de maand waarin ik mijn tanden in Dark Souls II mocht zetten, ver voordat de rest van de wereld dat kon. Zelf helemaal moeten uitvogelen hoe ik een baas als The Ruin Sentinels moest aanpakken, zonder behulpzame community of co-op partners, was een onderneming van jewelste. Ook was het een van de meest memorabele game ervaringen van 2014.

In games zoals: **Dark Souls II, RAGE, The Wonderful 101, Dragon's Dogma**

EEN HEADSHOT MAKEN



Als je iemand tien keer in z'n been schiet, zal je tegenstander in de meeste games wel het loodje leggen. Maar niemand gaat je joelend op je schouders slaan en schreeuwen dat je de koning van krijgermountain bent. Het hoofd is de meest dodelijke en bovendien een van de moeilijkste plekken om iemand te raken. Je neemt een risico als je voor het hoofd gaat, en er komen dingen als skill en eer bij kijken. In één schot iemand neerkrijgen, het geluid van een exploderend hoofd, het gevoel van controle... dat is het summum van bazigheid. Dat is een headshot.

In games zoals: **Counter-Strike, Resident Evil 4, Fallout 3, Unreal Tournament**

EEN VERHAAL BEÏNVLOEDEN



De videogame is een uniek medium waar ontwikkelaars fantastische verhalen mee kunnen vertellen. Avonturen in games maak je namelijk op een veel dieper niveau mee dan in bijvoorbeeld boeken of films, simpelweg omdat je door het direct besturen van je held veel nauwer verbonden bent met de gebeurtenissen. En die verbintenis is zelfs nog sterker te maken als je daadwerkelijk invloed hebt op de gebeurtenissen in de game, en op het uiteindelijke einde, door de keuzes die je maakt. Beslissen over leven en dood van characters waar je urenlang tijd mee gespendeerd hebt, kiezen wat je prioriteiten zijn in een oorlog, of het gereedschap waarmee je een vinger gaat afzagen, -snijden of -hakken. Ik ben gek op deze morele dillema's, wat in deze veilige, westerse wereld een van de weinige manieren is om de waarde van je ziel te testen. Ow, de feels!

In games zoals: **The Walking Dead Season 2, Dragon Age: Origins, Mass Effect 2, The Witcher 2, Heavy Rain** »



SAMEN SPELEN



Gamen deed ik als klein mannetje vooral in m'n eentje, maar toen mijn neef langskwam met een extra MegaDrive controller om me te helpen om de final boss van Streets of Rage te overmeesteren, ging er een wereld voor me open. Met meerdere mensen op de bank gamen is nog veel leuker dan in je uppie! Ik moest nu ineens overleggen over wanneer we de super move deden en wie welke vijand in elkaar moest meppen en ik vond het prachtig. Ik hou van singleplayer games, maar er gaat niks boven een goed potje co-op!

In games zoals: Diablo 3, Streets of Rage, Double Dragon, Rayman (Legends of Origin)





WINNEN!



Ik zal er niet omheen draaien: ik game tachtig procent van de tijd om te winnen. Winnen is voor mij alles. Sinds je online kan, heb ik tienduizenden potjes gespeeld. En kan ik in een game niet winnen, dan speel ik het niet meer. Er zijn dan ook zoveel mooie manieren om de overwinning te behalen. Er zijn last minute wins (vlak voor het einde van het potje scoren of de winnende kill plaatsen), comeback wins (vooral lekker als de opponent bij voorsprong denkt je te hebben en je in de chat dist), de walkovers/de flawless victories/de inmakers (het leukst bij grote bekken of kleine kids) en tot slot de lucky win (misschien wel het lekkerst van allemaal als je tegen een betere tegenstander speelt. Fijn voor je ranking én ego).

In games zoals: FIFA, NBA2K, Call of Duty, Killzone

SNEAKY DOEN



Hoe moeilijk is het nu helemaal om in een game iemand neer te schieten? Je houdt gewoon de trekker van een gun ingedrukt en als je maar lang genoeg in de rondte sproeit, raak je vast wel iemand. Nee, het ongezien blijven, je verschuilen in het donker en zo stilletjes mogelijk langs guards sneaken... dat onderscheidt de mannen van de jongens. En dat geeft de ultieme kick. Of het nu ondersteboven hangen aan een buis is en je dan plotseling op een guard laten vallen, bovenop een dak liggen turen naar de straat en met een welgemikt schot een sleeping dart afschieten, het zachtjes besluipen van een vijand en hem met je ploertendoder knock-out rammen of een nietsvermoedend slachtoffer vanachter grijpen, ondervragen en vervolgens naar dromenland sturen met een choke-move... Ik kan er geen genoeg van krijgen.

In games zoals: Splinter Cell, Hitman , Dishonored, Metal Gear Solid, Thief

EEN PUZZEL OPLOSSEN



Ik kom hier nooit uit. Het spel klopt niet. Er ontbreekt iets. Of... wacht eens even. Als ik nou eens dit blok daar plaats... en dan die spiegel een kwartslag draai... en dit dingetje even hier... JA! HET WERKT! Het oplossen van een puzzel pompt na neerslachtige vast-zit-gevoelens zo'n lekker stootje dopamine in je hersenpan, dat het niet vreemd is dat games vol hersenbrekers zitten. Zelfs in games die ogenschijnlijk niets met puzzels te maken hebben, word je regelmatig in situaties geplaatst waar je alleen met stevig denkwerk uit kunt komen. Met eigen denkkracht voortgang boeken, dát is de kick!

In games zoals: Portal 2, God of War, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Professor Layton en de Doos van Pandora

ONTSNAPPEN



Onder mijn TV staat een bijzonder apparaat. Een portaal naar andere werelden; onontdekte dimensies waar ik de meest geweldige avonturen beleef en dingen doe die ik in het echte leven nooit zou durven, of die simpelweg niet mogelijk zijn. Een droommachine. Non-gamers begrijpen er niets van. Ze zien slechts wat ze zien: een zwart stuk plastic dat beelden op het tv-scherm genereert. De hersencapaciteit om tijd en ruimte te vergeten, en zich mee te laten voeren op een reis die ze een rijker mens maakt, hebben ze niet. De oppervlakkige stakkers. Voor eeuwig gevangen in de dagelijkse sleur...

In games zoals: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time, TES V: Oblivion, de Uncharted-trilogie, de Mass Effect-trilogie**

EEN GAME UITSPELEN



Roy (van PU.nl) Je zou denken dat het zien van de credits het voornaamste doel van een singleplayer game is. Dan heb je ook wel een beetje gelijk, maar het mooiste aan een oerdegelijke RPG of adventure is het ontdekken van het verhaal. De drijfveren van de hoofdpersonages en het onontkoombare redden van de wereld is daarbij een belangrijk ding. En net zoals in de echte wereld, raak je na 100+ uur gehecht aan mensen en plaatsen zoals respectievelijk Cloud uit Final Fantasy VII en Hyrule uit The Ocarina of Time. Het uitspelen van een spel bezorgt je een enorm bevredigende sensatie, maar tegelijkertijd een zeurend gevoel in je achterhoofd dat je dat prachtige verhaal nooit meer voor het eerst kan beleven.

In games zoals: **praktisch alle Zelda games, de meeste Final Fantasy games, Xenoblade Chronicles, Chrono Trigger, Far Cry 3**

REDEN GENOEG?

Waarom gamen mensen? Voor ons, voor gamers, is dat een rare, onmogelijk te beantwoorden vraag. Tja, waarom zit je op een bank? Waarom knuffel je je familie? Waarom kijk je naar de sterren? Waarom geniet je van de zon?

Maar mensen die nooit gamen, zullen het waarschijnlijk logischer vinden om vraagtekens te zetten bij onze hobby. Al dat geweld, al dat lawaai, die rare manier waarop een gamer gehypnotiseerd, bijna autistisch naar het scherm zit te kijken. Wat kan er zo boeiend zijn aan zo'n 'spelletje'?

Nou, we hebben samen geprobeerd hier een sluitend antwoord op te geven. Daar zijn 250 prachtige redenen uitgerold, tweeëneenhalf honderd niet te negeren momenten die ons als gamers hebben gedefinieerd, die onze hobby voor ons hebben gevalideerd. Met andere woorden: man, wat is het fantastisch om een gamer te zijn.

We hadden dit niet zonder jullie kunnen doen, want jullie waren de basis waarop we dit gigantische artikel hebben gebouwd. Jullie hebben ons geïnspireerd en met jullie hulp hebben we nu een onweerlegbaar naslagwerk waarmee we aan iedereen, inclusief onszelf, kunnen laten zien: 'Kijk, dit is waarom we gamen.' ✖


HYRULE
REVIEWS
REVIEW
Wii U

WARRIORS

Het Japanse woord 'musou' betekent 'fantastisch' of 'ongeëvenaard'. Voor veel gamers staat dit woordje echter gelijk aan een heel genre aan games, waarvan Hyrule Warriors het nieuwste en meest opvallende deel is. Hoe Samuel dit weet? Google.



Dynasty Warriors is vet. Samurai Warriors is vet. Warriors Orochi is vet. De haters zullen zeggen dat al deze Musou-games saai en eentonig zijn omdat je 'alleen maar buttonbashend bezig bent met het doodhakken van duizenden soldaten', maar die snappen het gewoon niet. Zij zien niet in dat de uitdaging niet ligt in de kunstmatige intelligentie van de vijanden (die is er niet) maar in het zo effectief mogelijk schoonvegen van een level. Heerlijk, drieduizend man vernietigen binnen tien minuten; de bevrediging is vergelijkbaar met het hebben van een schoon huis.

Zo ook in Hyrule Warriors, een game die het Dynasty Warriors concept toepast op de franchise van The Legend of Zelda. En dat werkt subliem, want fantasy-wereld Hyrule leent zich perfect voor de over de top Warriors-gameplay waarin één mannetje met zijn speer zo hard om zich heen slaat dat vijftig vijanden het loodje leggen en lichtstralen het slagveld vullen.

Het woord 'episch' mag ondertussen veel aan betekenis hebben verloren, maar niets beschrijft beide franchises (en deze samenwerking) beter.

"Wie de legendarische Nintendo-franchise goed kent, zal bijna dronken worden van nostalgie."

Ravage

Elk level is vergelijkbaar: je verovert vestingen door honderden vijanden af te slachten en uiteindelijk hun generaal te spietsen. Ondertussen verdedig je je eigen vestingen door op de juiste plekken in het level te vechten (wanneer en waar je vecht is belangrijker dan hoe je vecht) en de juiste combo's in te zetten.

Staat er een groep vijanden in een lange rij tegenover je? Dan doe je die combo die eindigt in een destructieve ren-animatie, zodat je ze als bowlingpinnen omver kegelt. Staan ze om je heen? Dan is de klassieke spin-attack de slimste optie. En sta je tegenover een baas? Dan ontwijk je zijn aanvallen, wacht je op een opening en geef je hem een critical hit-tegenaanval. En dit proces herhaal je een keer of honderd... wat eentonig klinkt maar het zeker niet is, omdat elke confrontatie anders is.

Soms moet je op tactische wijze subwapens gebruiken, zoals het geliefde hookshot, en soms moet je een keuze maken tussen het doden van een minibaas (om extra Rupees te krijgen) of toch naar een vesting rennen die op het punt staat overgenomen te worden. Hyrule Warriors is keuzes maken... en vervolgens een ravage aanrichten met je favoriete Zelda-personage.

Losgaan

Wie de legendarische Nintendo-franchise goed kent, zal bijna dronken worden van nostalgie. Drie tijdperken uit de Zelda-serie (die van Ocarina of Time, Twilight Princess en Skyward Sword) zijn door de kwaadaardige tovenares Cia samengesmolten om zo stukjes van Ganon z'n demonische ziel te kunnen verzamelen.

Het is een concept dat niet alleen helemaal past binnen het Zelda-universum, maar vooral ook een geweldig excuus is om ons een Greatest Hits van Zelda-locaties, thema's en personages voor te schotelen. En ondanks dat de game het voornamelijk moet hebben van Warriors-gameplay, blijft het een kippenvelmoment om Link het Master Sword (of zoals ik 'm in deze game noem: de Genocide Stok) uit die steen te zien trekken. En toen ik mijn favoriete nummers geremixed voorbij hoorde komen met elektrische gitaren voor een extra dosis adrenaline, maakte dat mij volledig gelukkig. Toen ik in de tweede helft van de game ook nog eens los mocht met de Gerudo Koning zelf, Ganondorf, »



weetje • weetje

Als je je afvraagt waarom zowel de kwaadaardige tovenares Cia als de behulpzame Great Fairy zulke grote borsten hebben en bijzonder verleidelijk gedrag vertonen, vergeet dan niet dat de game deels ontwikkeld is door het op dit gebied beruchte Team Ninja.



» stopte ik al helemaal niet meer met glimlachen. (Hij is een monster, trouwens; een weapon of mass destruction.)

Combat

Hyrule Warriors is dus een geweldige game. Of, beter gezegd, het is een geweldige Musou-game, maar is het ook een fenomenale Zelda-game? Niet helemaal. Hyrule wordt uiteindelijk toch 'slechts' gebruikt als strijdtoneel. Oftewel: qua gameplay is dit bijna honderd procent een Musou-game; het Zelda-gedeelte is eigenlijk voornamelijk esthetisch. En hoewel dat prima is, zorgt dit ogenschijnlijk gebalanceerde gebruik van de franchises er wel voor dat je je continu zult afvragen hoe deze game zou hebben uitgepakt als de Zelda franchise ook wat meer tot uiting kwam in de gameplay.

Begrijp me niet verkeerd, de snelle, immense Musou-actie is verslavend, maar kan tijdens lange sessies toch ietwat herhalend worden. De game probeert dit te omzeilen door de actie op te breken (door jou af en toe van de ene kant van de kaart naar de andere te laten rennen, bijvoorbeeld, of door een baas in de strijd te gooien die je dus op speciale wijze moet verslaan) maar het verandert niets aan het feit dat de game vrijwel geheel bestaat uit combat. Geweldige, snelle combat, dat wel, maar toch.



De uitdrukking met lange tanden eten, betekent met tegenzin eten. Rare uitdrukking...

DIT ZIJN DE WARRIORS!

Hyrule Warriors bevat dertien speelbare personages. Sommige strijders hebben echter meerdere wapens, waardoor ze eigenlijk compleet nieuwe personages worden; Link heeft zelfs vier compleet verschillende wapensets!

De Hyrule Warriors zijn: Link, Impa, Zelda, Sheik en Ganondorf. Vervolgens komen uit Ocarina of Time vrienden Darunia en Ruto een handje helpen, en Twilight Princess geeft ons Midna, Agitha en de valse Zant. En Skyward Sword? Die wordt vertegenwoordigd door Fi en de duistere Ghirahim. Tenslotte hebben we nog Lana, een compleet nieuw personage dat speciaal voor deze game ontworpen is.

Iedereen wordt ontgrendeld door de Story Mode te spelen, maar om Ghirahim, Zant, Ruto en Agitha (en het gros van de extra wapens) vrij te spelen, moet je de uitdagingen van de Adventure Mode doorspitten.



Wind Waker?

Stel je voor dat die grootse velden echt verkend moesten worden of dat er daadwerkelijk Zelda-achtige puzzels waren die opgelost moesten worden met de snelle Warriors-mechanics! Ja, stel je voor dat de game iets meer gebruik had gemaakt van andere Zelda-conventies, dan had deze game meer kunnen zijn dan enkel een Warriors-game en dan had het zonder twijfel Gold Award-territorium kunnen veroveren.

Ook vind ik dat de game op kwantitatief niveau een beetje tekortschiet. Waarom is nieuwkomer Lana wel speelbaar, maar haar wederhelft Cia en de supertoffe Dragon Knight Volga niet, bijvoorbeeld? En waarom wel insectenvanger Agitha, maar niet de veel populairdere Saria, Groose, Skull Kid of zelfs Tingle?

De grootste vraag blijft echter: waarom de fuck negeert deze game bijna volledig het bestaan van Wind Waker!? Okay, de grafische stijl zou vloeken met de rest, maar los van enkele wapens wordt dit iconische deel van het Zelda-universum compleet overgeslagen; een doodzonde voor een game die verder toch wel pretendeert alle 3D-Zelda's te herenigen.

Potentie

Door deze kritiek lijkt het misschien alsof Hyrule Warriors een teleurstelling is, maar dat is het allerminst. Ik ben gewoon extra streng omdat de twee franchises waarop de game gebaseerd is mij dusdanig aan het hart liggen dat ik ergens op iets meer ambitie had gehoopt.

De game doet werkelijk niets fout (oké, de lock-on is soms om gek van te worden, maar dat heb ik niet hardop gezegd) maar de legendarische Zelda momenten zijn gewoon iets minder talrijk dan de toffe Warriors momenten... en ik had het liever andersom gezien.

Dat gezegd hebbende, hoop ik dat iedereen deze game haalt. De Musou-fans omdat dit een uitstekende toevoeging vormt van een uniek genre, en de Zelda-fans omdat de game een feest van herkenning is (en omdat de eindbaas de tofste versie is van jeweetwel sinds... misschien wel ooit).

En als je beide franchises nog nooit hebt aangeraakt? Dan is dit de ultieme introductie van een ondergewaardeerd subgenre én aan een fictieve wereld waar gamers al bijna drie decennia verliefd op zijn. Méér Zelda-fans zal het niet echt gaan maken, maar het heeft wel de potentie om van het Japanse woordje musou ook hier een begrip te maken! ✪



REVIEW | Wii U

SCORE 85

Hyrule Warriors is geen échte Zelda-game (te veel Warriors en te weinig Hyrule), maar dit is wel de eerste game waarin je de maan van Majora's Mask kan laten neerstorten op een enorme draak door een gigantische fee te aanbidden die gekleed gaat als een prostituee, dus, eh, ja: verplichte kost.

SAMUEL



Ongeveer twaalf uur voor de Story Mode. Maar dan heb je nog de uitdagende Adventure Mode en heel veel onaangeraakte replaywaarde!

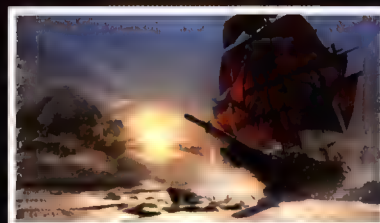
12+ UREN



BASICS

MUSOU / HACK & SLASH
TECMO KOEI GAMES - OMEGA FORCE - TEAM NINJA
1-2 SPELERS
OUT NOW





FANTASY LIFE



In de dertien jaar dat ik bij PU zit, heb ik aan zo'n 150 van de 250 edities meegewerkt. En het blijft leuk om een game ruim voor verschijningsdatum te mogen spelen, en jullie over mijn bevindingen te vertellen. Zeker als die game zo tof is als Fantasy Life.

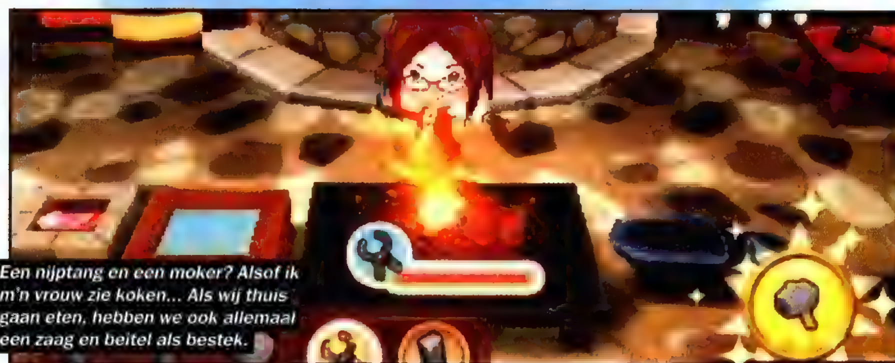
REVIEW 3DS

Jazeker, gamejournalist is echt een geweldig beroep, maar toch zou ik ook wel eens wat anders willen doen. Daar hebben we gelukkig games voor.
Fantasy Life is een mengsel van een RPG en life-sim waarin je, wanneer je maar wil, naar de gildemeester kan gaan om van baan te veranderen. En er zijn maar liefst twaalf banen, namelijk: ridder, huurling, jager, tovenaar, mijnwerker, houthakker, visser, kok, smid, timmerman, kleermaker en alchemist. Aanvankelijk koos ik toch weer de rol die ik meestal in avontuurlijke spellen aanneem, die van ridder. En zo begon ik licht argwanend ('eens kijken wat het is') aan dit nieuwe avontuur dat mij wel vijfenzeventig uur bleef boeien.

> **"Ik ben het spel als gamejournalist begonnen, maar eindigde als fan."**

Enorme verscheidenheid

Fantasy Life is een nieuwe franchise van Level-5, de studio die we vooral kennen van de Professor Layton-serie. Maar ze maakten ook de RPG Dragon Quest IX, en die komt qua aanzien, sfeer en inhoud dichter bij Fantasy Life.
De game heeft ook wel wat trekjes van Zelda (directe vechtactie) Animal Crossing (je eigen huis inrichten), Monster Hunter (onderdelen van verslagen monsters gebruiken) en GTA (de open wereld verkennen en hier en daar een missie doen).
Eigenlijk zijn de dingen die je in Fantasy Life doet op zich niet zo heel bijzonder, maar door de enorme verscheidenheid aan mogelijkheden is het spel toch goed voor een unieke ervaring. En laat het maar aan Level-5 over om ervoor te zorgen dat die ervaring aan alle kanten klopt.


Een nijptang en een moker? Alsof ik m'n vrouw zie koken... Als wij thuis gaan eten, hebben we ook allemaal een zaag en beitel als bestek.

weetje • weetje
Als je in het spel de Link Mode hebt geactiveerd, kun je online samenwerkend en chattend met drie spelers tegelijk de wereld verkennen.

Zo veel te doen

Om ervoor te zorgen dat je niet in de mogelijkheden verzuipt, zijn bepaalde delen van het spel heel lineair opgezet, met pijlen die je steeds precies de goede kant op wijzen. Daar tussendoor ben je vrij om in de open wereld je eigen gang te gaan, waarbij je je kunt laten leiden door tientallen missies in drie categorieën, die respectievelijk Stars, Dosh en Bliss opleveren. Maar je kunt ook los van die missies in het 'leven' vorderen, door bijvoorbeeld je uitrusting, skills en personage te levelen, grondstoffen te verzamelen of via minigames dingen te maken.
Het spel geeft je constant tientallen dingen om te doen, maar dwingt je niet in een bepaalde richting. Die kies je zelf. Bijvoorbeeld wanneer je als ridder overal kristallen ziet die je niet kan meenemen omdat je het mijnwerkersvak nog niet hebt geleerd. Dan ga je op een gegeven moment toch maar even naar de gildemeester.

Easy-de-peasy

Wanneer je als mijnwerker eenmaal hebt geleerd een houweel te hanteren, kun je die houweel vervolgens in elke andere baan gebruiken. Je hoeft dus niet steeds terug naar de gildemeester om te wisselen. Dat is kenmerkend voor de opzet van het spel, die duidelijk is bedoeld om de speler zo weinig mogelijk te frustreren. Soms krijg je zelfs de keuze een deel van het spel over te slaan!
Zo verloopt alles heel easy-de-peasy, terwijl het verhaal tot het eind zó happy-de-peppy blijft, zonder echte slechteriken, dat het spel qua lichtvoetigheid Animal Crossing naar de kroon steekt. Zware beproevingen en grimmige plotwendingen, daarvoor moet je maar andere spellen halen.
Fantasy Life moet je halen voor de onderhoudende missies, de grappige dialogen, de rijk gedetailleerde, heerlijk avontuurlijke wereld en het vrije gevoel daarin je eigen leven vorm te geven. Ik ben het spel als gamejournalist ('eens kijken wat het is') begonnen, maar eindigde als fan.


Ik hou meer van een palm waar je geen bijl maar een opener bij nodig hebt.

weetje • weetje
De eerste DLC is vanaf dag één verkrijgbaar en bevat onder andere een nieuw eiland, nieuwe verhaallijnen, hogere rangen en twee nieuwe huisdiersoorten: vogels en draken.

SCORE 92

2014 leek een beetje een matig jaar voor 3DS-bezitters te worden, maar het verrassend leuke en omvangrijke Fantasy Life maakt heel veel goed. Dít is nou de reden waarom je niet op mobieltjes maar op een handheld gamet.

JURJEN



Na vijfenzeventig uur zag ik de aftiteling over het scherm rollen, maar er valt nog veel meer te beleven. Dit spel is HUGE!

75+ UREN

BASICS
RPG / LIFE-SIM
LEVEL-5 / NINTENDO
1 - 3 SPELERS
26 SEPTEMBER 2014



SUMICO

GRATIS

Bespraken we eerder in deze rubriek het uitdagende BlastBall van onze Belgische vrienden, deze maand heeft Jan een vernuftige puzzelgame van eigen bodem te pakken: Sumico doet je grijze massa zweten!

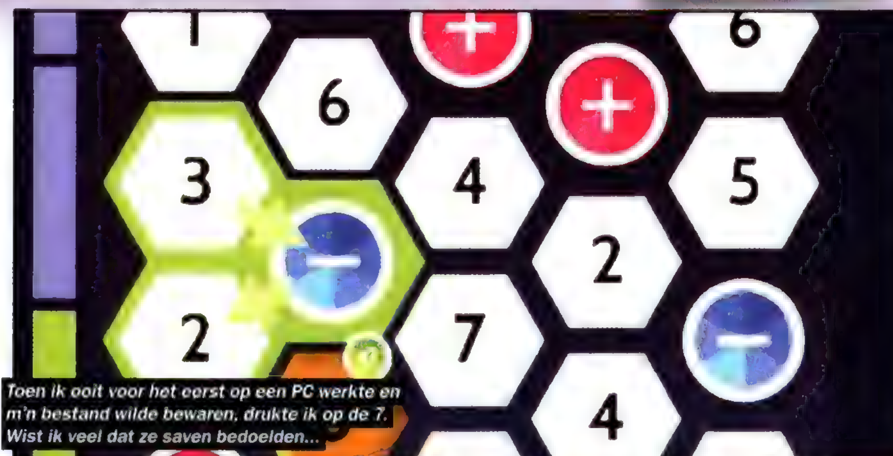
Prijs € 0,00

Ruim vijfentwintig jaar geleden had je op de Nederlandse televisie een spelprogramma genaamd 'Cijfers en Letters'. Heel Nederland keek ernaar. Deelnemers moesten niet alleen lastige sommetjes oplossen maar ook zo lang mogelijke woorden bij elkaar puzzelen. Toenmalige presentator Bob Bouma was de keurige, katholieke, welgemanierde quizmaster. Groot was dan ook de commotie toen een deelnemer het woord 'neuken' maakte. En dat op de Nationale Televisie! In een KRO-programma!

Bouma's wangen kleurden rood, de jury keurde het woord schoorvoetend goed maar het werd vervolgens niet in beeld met woordplankjes neergelegd, iets dat normaliter met alle gemaakt woorden wél gebeurde. De volgende dag was de uitzending het gesprek van de dag in Nederland.

Targets

Vandaag de dag kijken alleen nog bejaarden en huismoeders naar cijfer- en woordspelletjes, en kijkt de jeugd überhaupt vrijwel geen televisie meer.



Toen ik ooit voor het eerst op een PC werkte en m'n bestand wilde bewaren, drukte ik op de 7. Wist ik veel dat ze saven bedoelden...

"Door te slepen en blokjes weg te spelen, verandert het speelveld voortdurend."



Ik heb ooit een konijn gehad dat goed was in wiskunde... vooral in vermenigvuldigen en worteltrekken.

Toch is de universele aantrekkingskracht van puzzelen met cijfers en letters gebleven. Appstores grossieren in puzzel-apps en Sumico is op dit gebied de nieuwste aanwinst van eigen bodem.

Ontwikkelaar Ludomotion komt met een alleraardigste rekenpuzzelgame waarin je lange getallenslingers moet maken om de targets in beeld te halen. Door verschillende rekensommetjes te maken met behulp van plussen, minnen en later ook vermenigvuldigtekens, deeltekens enz. speel je de vallende zeshoekjes weg.

Sterren halen

Vanzelfsprekend begint het allemaal heel eenvoudig, maar al snel dwingt het spel je vooruit te denken. Door te slepen en blokjes weg te spelen, verandert het speelveld voortdurend waardoor voor de hand liggende combinaties opeens onbereikbaar worden. Aanvankelijk gaat het heel simpel: combineer een 3 met het plusteken en een 6 en je krijgt uitkomst 9. Zo maak je steeds je eigen sommen om de targets te halen. Hoe sneller je je targets haalt, hoe hoger je score, al is het soms onduidelijk waarom je precies een bonus krijgt en waarom je twee in plaats van drie sterren haalt - Angry Birds style. Gekleurde tegels zorgen sowieso voor betere scores, maar de game beloont je soms ook met punten waarvan je niet direct snapt waarom je ze überhaupt hebt gekregen.



weetje • weetje

Sumico is niet de eerste game van Ludomotion. Wil je meer weten over het CV van deze knappe koppen, check dan www.ludomotion.com.

Puike puzzelgame

De game heeft verschillende speltypen waarvan Endless mode mijn favoriet is. Gewoon sommetjes maken tot je er bij neervalt en een zo hoog mogelijke score halen.

De liftmuzak die de game ondersteund is weinig verheffend maar leidt je dus ook niet af. Wat wel voor afleiding kán zorgen zijn de (bescheiden) reclameboodschappen die het mogelijk maken dat deze game überhaupt voor nop binnen te hengelen is. Betaal twee euro en je hoeft die reclames niet meer te zien.

Ik stel voor dat je dat sowieso meteen doet, want Ludomotion verdient die pegels voor het afleveren van deze puike puzzelgame.



In Lord of The Rings besloten acht elfen na veel vijven en zessen de overwinning toch maar te vieren.

SCORE 79

Sumico slaagt er niet in om mijn Threes!-verslaving over te nemen, maar neemt momenteel absoluut een goede tweede plaats in. Had Bob Bouma dit nog maar mogen meemaken.

JAN



Eenmaal aan Sumico begonnen, zal je de game niet snel weg kunnen leggen; en dat geldt zeker voor de cijfer... uuuh... neukers onder ons!

15+ UREN

BASICS
- PUZZELGAME
- IOS / ANDROID
- LUDOMOTION
- 1 SPELER
- OUT NOW

PULARIA

Tussen alle feestelijkheden door vonden we deze maand toch nog tijd om een razendsnelle muis, een comfortabele headset én een machtige monitor onder de loep te nemen. En drie keer betrof het een schot in de roos.

KINGSTON

HYPERX CLOUD HEADSET WHITE EDITION

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: de witte uitvoering van de Kingston HyperX Cloud Headset (de verder identieke zwarte variant is al een paar maandjes uit), is de beste headset die we, zeker als je kijkt naar prijs-kwaliteit verhouding, sinds tijden op onze bolletjes hebben gehad.

De headset komt met allerlei accessoires en heeft afneembare schelpen zodat je kunt kiezen tussen nepledereren of stoffen oorschelpen - beide zitten zeer comfortabel waarbij de leren variant wat dieper geluid lijkt op te leveren.



Zowel bij films, muziek als games presteert de headset erg goed. De speakers in de oorschelpen zijn maar liefst 53mm groot en dat zit heel erg prettig. Ook de afwerking is hoogwaardig met bijvoorbeeld een aluminium afneembare microfoon.

De HyperX Cloud is compatibel met PC, PS4, smartphones en tablets, en komt inclusief twee losse snoeren en een bedieningsconsole. Het apparaat is dus prima voor thuisgebruik en onderweg.

Eigenlijk is er helemaal niets op deze headset aan te merken... of het moet het gestikte HyperX logo zijn dat op de koptelefoon zit.

Kortom; een absolute aanrader. Je vindt simpelweg geen scherper geprijsde headset met deze mogelijkheden en prestaties.

€ 89,-



LOGITECH

G402 HYPERION FURY

Als een muis zes tientjes kost, kun je dan nog spreken van een instapmodel? Feit is dat de grote broer van deze G402 (de G502) rond ácht tientjes klokt, en daarmee dus in een nog hoger segment zit - die muis is dan ook net wat uitgebreider.

Echter, voor wie niet heel veel knoppen op z'n gamemuis eist en stoeien met gewichtjes graag aan anderen overlaat, is de G402 een prima keuze. De subnaam 'Hyperion Fury' heeft ie namelijk niet voor niets: met een instelbare Dpi van 340 tot 4000 kun je desgewenst over het scherm heen vliegen.

De muis is bovendien licht, slechts 144 gram, maar voelt toch robuust aan. De matte afwerking, de bolling en de knoppenindeling zijn gewoon goed: naast twee knoppen voor Dpi heb je nog zes knoppen over om te programmeren voor allerhande functies.



De G402 is dus een heerlijk, razendsnel, compact gamemuisje waar weinig op aan te merken valt. Ons hoor je in ieder geval niet piepen.

€ 60,-



EIZO

FS2434 GAMING MONITOR



EIZO is een naam die steeds vaker opduikt op (game)beurzen en evenementen en niet zonder reden. De monitoren weten goede prestaties en strak design uitstekend te combineren.

Zo is de FS2434 een krachtig scherm dat door zijn slanke design veel scherm voor je geld biedt. Alleen aan de onderkant vind je een rand waarin de luidsprekers en een paar spaarzame knoppen verstopt zitten.

Beeld is koning op dit scherm en dat komt met name door EIZO's eigen technieken zoals Smart Insight, Smart Resolution en Smart Detection. Die zorgen ervoor dat kleuren scherper, voller en nauwkeuriger in beeld komen, vage beelden en blurs gecorrigeerd worden en te donkere omgevingen beter worden belicht.

De opvallend lage Input Lag zorgt bijna voor een realtime weergave van hetgeen zich op je scherm afspeelt. Bovendien hebben we te maken met een ontspiegeld scherm.

Alleen de bijgeleverde afstandsbediening had van ons niet gehoeven, want wij waren dat ding natuurlijk al na een uurtje of twee kwijt (hij lag uiteindelijk bovenop de koffieautomaat).

+/- € 300,-



OOK GESPEELD

LEKKER VEEL OMDAT HET FEEST IS

HYRULE WARRIORS VOOR DE NON-NINTENDRONES



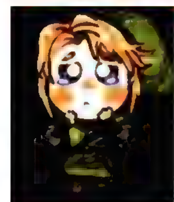
Titel: Warriors Orochi 3 Ultimate
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: NNB



Deze Ultimate-versie is de derde versie van Warriors Orochi 3, een game uit 2012. Maar dat is niet erg want dat was al de ultieme Musou-game, en als je wil weten waarom Musou awesome is, dan moet je even terugbladeren en mijn review van Hyrule Warriors goed doorlezen. Hyrule Warriors gaat de meeste Nederlandse gamers meer aanspreken, maar dat komt puur omdat iedereen weet wie Link is. **Weten mensen echter wie Lü Bu is?** Niet echt, want weinigen zijn geïnteresseerd in Chinese geschiedenis.

Maar even los van Hyrule Warriors z'n Zelda-saus en Warriors Orochi 3 Ultimate z'n Chinees-Japanse geschiedenisles, is Ultimate de betere Musou-game. Sterker nog, **het is dé ultieme Musou-game**, met zoveel personages, modi, wapens en levels dat je deze game letterlijk zou kunnen spelen tot, eh, Dragon Quest Heroes uitkomt. Don't tell the Zelda fans.

OORDEEL:



COMMANDER OF CLANS



Titel: Star Wars: Commandor
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis

Star Wars games. We kunnen er pagina's over vol schrijven en dat gaan we vast ook wel weer eens een keertje doen **(volgend jaar komt Episode VII uit, bitches!)** maar aan de sciencefiction franchise van bedenker George Lucas kleeft inmiddels behoorlijk wat shit.
Het is dan ook een meesterzet om J.J. Abrams de nieuwe Star Wars rolprent te laten regisseren. Net zo meesterlijk als DICE aan te wijzen als studio die Star Wars Battlefront mag rebooten.
Ondertussen blijft de licentietrein op volle sterkte doorstomen en Star Wars: Commander als free-to-play game staat dan ook op voorhand al met 1-0 achter. Want dit moet wel een door de dollars-tellende, duivelse boekhouders van Disney bedacht geldkloppen-spelletje zijn nietwaar? Nou jonge Padawans, dat valt alleszins mee.



De game waar SW: Commander instant aan doet denken is Clash of Clans. Inmiddels zijn er diverse CoC klonen geweest en ook SW: Commander volgt die blauwdruk. Is dat erg? Nee, niet per se want de basics werken en ze werken ook goed in het SW universum.
Het komt erop neer dat je een basis moet bouwen, resources moet verzamelen, je basis moet uitbreiden en upgraden, afweergeschut neerzet en troepen traint. Alles wat je in een ver verleden al in Dune II en Command & Conquer kon, feitelijk.
Op het meeste bouwen en trainen zitten timers, dus je kunt niet oneindig doorklikken... of je moet je flappentapper trekken. Maar als je het speelt, hoef je geen microtransacties te doen. Het betekent wel dat je de game effe een uurtje (of twee) moet wegleggen voor je verder kunt gaan.



De game speelt zich af na de perikelen uit A New Hope en begint op Tatooine. Al snel komen zowel de Rebellen als Darth Vader om jouw hand dingen en dien je een keuze te maken. Het zorgt voor **aardige replay waarde, want twee kampen betekent verschillende tech en wapens**, al blijft de basic gameplay hetzelfde natuurlijk. Kies je bijvoorbeeld voor The Empire dan beschik je al snel over de bekende AT-ST, kies je Princes Leia's kant dan vind je

GRAPPIG OMDAT HET ZO KUT IS?





Titel: Surgeon Simulator
Platform: PS4 / Android
(al eerder verschenen op PC en iOS)
Prijs: € 10,99

Simulator games worden steeds populairder en Surgeon Simulator voor de PS4 probeert op dat succes mee te liften. Je komt er echter al snel achter dat deze game absoluut geen sim is en juist probeert door een zo kut mogelijke besturing een glimlach op je gezicht te toveren. En ja, de eerste tien minuten is dat best geinig, maar daarna is het gewoon **een ellendige game.**

Met onmogelijke besturing moet je proberen je patient beter te maken en dat gaat veel vaker fout dan goed. Je wordt in de game aangespoord om zo voorzichtig mogelijk te werk te gaan en zo min mogelijk bloed te vergieten tijdens een operatie, maar **het wordt elke keer weer een bloedbad.**

Surgeon Sim slaat de plank volledig mis. De shitty besturing moet de game grappig maken, maar het wordt er alleen maar frustrerend van. Alleen als je een hekel aan jezelf hebt, moet je deze game een keer proberen!

OORDEEL:



SEXY SPIONAGE



Titel: CounterSpy
Platform: PS Vita / PS3 / PS4
Prijs: € 13,00



Verdikkeme, wat ziet CounterSpy er leuk uit! Het doet direct denken aan het stijltje van Team Fortress 2, maar in deze indie-game is de Koude Oorlog de setting. Twee grootmachten - de Imperialistic Empire en de Socialistic Republic - steken elkaar de loef af in de bekende space-race met als inzet: wie kan als eerste een atoombom laten ontploffen op de maan?

De neutrale organisatie C.O.U.N.T.E.R. probeert dit echter te voorkomen en stuurt zijn beste spion op pad om in beide kampen op missie te gaan. CounterSpy is een stealthgame maar met een flinke dosis actie. Toch loont het om stilletjes te werk te gaan, ieder hoekje en gangetje te verkennen en zo min mogelijk gespot te worden door beveiligingscamera's. Onderweg verzamel je verschillende zaken zoals lanceerplannen maar ook blauwdrukken voor betere wapens en geld.

Enige domper is de wispelturige A.I. waardoor het ene moment vijanden te dom zijn om hun eigen reet af te vegen, en het 't andere moment lijkt alsof ze over een ingebouwde vleermuissonar beschikken. Maar goed, het vijandelijke kanonnenvoer in James Bond films heeft het buskruit doorgaans ook niet uitgevonden.

SCORE:

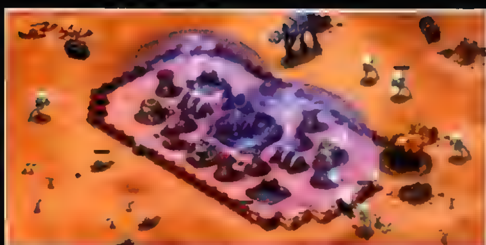


SMASH BROTHERS BALL



Lethal League combineert trefbal met Smash Bros. en dat is net zo awesome als het klinkt. Dit indie knokspel van Nederlandse makelij kan nog wel eens hoge ogen gaan gooien in de fightinggame community.
Lees meer: pu.nl/LethalLeagueReview





al snel Han Solo en zijn behaarde huisvriend onder je knoppen.
Erg leuk: je kunt een robuuste singleplayer campagne spelen en tussendoor skirmish multiplayer battles doen met en tegen andere gamers. Als je multiplayer speelt, valt pas goed op hoe tergend slecht de A.I. van je eigen troepen af en toe is. Met name vijandelijk vuur hebben je soldaten soms pas door als het al te laat is. **Gelukkig maken de fraaie, stilized graphics, de herkenbare John Williams-muziek en de puike stemmen veel goed.**

Kortom; *The Force is semi-strong with this one* maar sterk genoeg om overeind te blijven als een vermakelijke, fraai vormgegeven, soms irritante maar toch ook wel verduveld verslavende Clash of Clans-kloon met een dikke verflaag Star Wars er overheen gekwakt.

SCORE 77

STOP MET BOMENKNUFFELEN EN SPEEL DIT!



Titel: Deep Under The Sky
Platform: iOS / Android / PC
Prijs € 2,69 / € 9,99



Sommige, esoterisch aangelegde mensen denken dat de natuur vreedzaam is. Terwijl iedere bioloog je kan vertellen dat elk levend wezen constant in strijd is met zijn omgeving om zijn genen (A) in leven te houden en (B) voort te planten. Een gegeven dat mooi is uitgebeeld in Deep Under The Sky, waarin je **babykwallen tegen andere kwallen moet laten exploderen** om ze met hun zaden over te nemen, of zoiets.

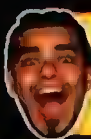
Qua gameplay is hier sprake van **fysische momentumpuzzels**, met een vleugje Angry Birds en een snufje Solar Jetman. Het werkt allemaal met één knop die steeds een andere functie krijgt; je moet er bijvoorbeeld op tikken om je kwal in een bepaalde richting te laten vliegen, rollen, slingeren of exploderen. Wees niet bang dat je je vergist, je hebt een onbegrensd aantal kansen, en onbeperkte tijd. Da's best wel zen, net als het buitenaardse sfeertje, met **sierlijk slingerende organische vormen** en lekker bizarre, trance-opwekkende muziek.

Dit alles maakt Deep Under The Sky eigenlijk wel een puike titel voor esoterisch aangelegde mensen, maar **ook als je normaal bent, zul je hiervan genieten.**

SCORE:



NIEUW, MAAR TOCH HETZELFDE



Titel: Velocity 2X
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 15,99 (tot eind september gratis voor PlayStation Plus-leden)



Weet je wat ik, als pretentieuze gamejourno, echt awesome vind? Als er een vervolg uitkomt van een game dat niet gewoon precies hetzelfde doet als z'n voorganger; als het iets nieuws doet. En dat gebeurt niet vaak, want dat is riskant en dan kan het zomaar zijn dat het vervolg in kwestie minder verkoopt, enzo. Vinden ontwikkelaars en uitgevers niet leuk. Maar de makers van Velocity 2X hadden gewoon zoiets van 'weet je wat, we maken een vervolg dat precies hetzelfde doet als z'n voorgangers én iets compleet nieuws doet'.

Het eerste deel, Velocity (Ultra), was een toffe shmup die meer de nadruk legde op het snel door levels heen manoeuvreren dan daadwerkelijk knallen, en wist dat extra interessant te maken door je de mogelijkheid te geven overal in het scherm te kunnen teleporteren. Veel van de vijftig levels in Velocity 2X zijn nog precies zo: je raast door nauwe gangetjes, schiet glazen barrières kapot, gooit bommen tegen andere obstakels aan en teleporteert naar open gebieden in de hoop alle pods te bemachtigen. Ook zijn er nu af en toe wat boss battles te vinden die een beetje doen denken aan **de bazen van bijvoorbeeld Ikaruga of Gradius; best een toffe toevoeging.**

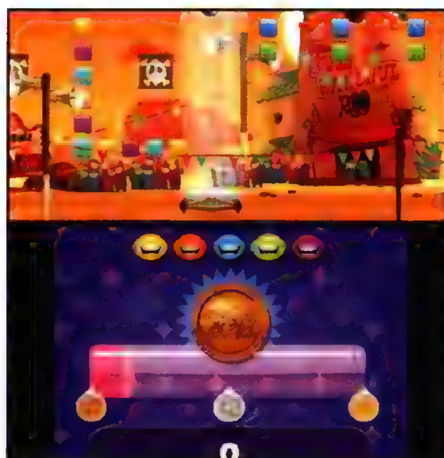
Wat 2X echter bijzonder maakt zijn de toevoeging van de, jawel, platformlevels, die meer doen denken aan Metroid: Zero Mission dan een shmup. Met de blonde heldin ren, glij, spring en schiet je op een dusdanige manier door de 2D-levels heen, dat het lijkt alsof je een compleet andere game aan het spelen bent (terwijl de haastige gameplay juist erg trouw is aan de bekende shmup-actie!). **Erg indrukwekkend en verslavend, vooral als je van speedrun-achtige gaming houdt.** Wel is het jammer dat het leveldesign snel erg eentonig wordt. Met interessantere levels had dit vervolg écht zijn voorganger kunnen ontstijgen.

SCORE 80

BREKEND: FEEST OP DE 3DS



Titel: Siesta Fiesta
Platform: Nintendo 3DS
Prijs: € 4,49



Sinds Dam Buster uit 1981 ben ik liefhebber van Breakout-achtige games. Van die spellen waarin je met een plankje een balletje moet kaatsen om de blokken boven in beeld te breken. Nou moet ik toegeven dat sinds 1981 weinig bijzonders meer met dat concept is gedaan (al zou je Peggle als omgekeerde variant op Breakout kunnen zien). En dus ben ik blij met Siesta Fiesta.
Dit is Breakout, maar dan zijwaarts scrollend, als een platformer, met een bestuurbaar bed als kaatsend plankje. En inclusief power-ups, eindbazen en zonnig Zuid-Amerikaans thema. Persoonlijke afwijking? Misschien. Maar hier word ik dus écht vrolijk van.

SCORE:

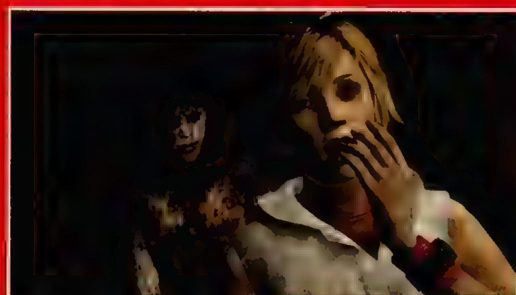


DIT IS NIET OKÉ. DIT IS NIET OKÉ. DIT IS NIET OKÉ.

Titel: P.T.
Platform: PS4
Prijs: Gratis



Checken jullie wel eens de Let's Play's op PU.nl? Zo ja, dan heb je laatst vast en zeker de legendarische aflevering gezien waarin Tjeerd het nu al beruchte P.T. speelde.
Voor wie het niet weet: **P.T. is een demo. Sorry, ik bedoel teaser** (de naam staat immers voor 'Playable Teaser') want een demo is een klein stukje van een bestaande game en dat is P.T. niet. Nee, P.T. bestaat puur om ons een voorproefje te geven van de sfeer die we kunnen verwachten in de volledige survival-horrorgame Silent Hills, die ergens volgend jaar uitkomt.



HOHOHOHOHOKUM



Hohokum is een 'game' over een slang die langs dingen vliegt om andere slangen te bevrijden. Dat klinkt weird en dat is het ook. Zo weird zelfs dat het bijna onmogelijk was om deze game te reviewen. Toch is dat, met behulp van animated GIFjes, gelukt.
Lees meer: pu.nl/HohokumReview



EEN VREEMDE WEG



Titel: **Road Not Taken**
Platform: PC / Vita / PS4
Prijs: € 2,69 / € 9,99



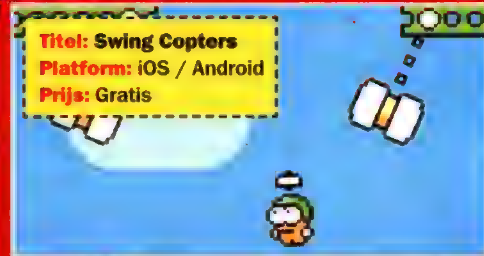
In Road Not Taken moet je dingen bij elkaar brengen. Met je **gekke, Java-achtige poppetje** sleep je bijvoorbeeld een kind naar zijn moeder of vader, of werp je een boom tegen een andere boom om een deur te openen. Er zijn ook complexere combinaties mogelijk. Je kunt bijvoorbeeld drie Flame Spirits tegen elkaar gooien, zodat ze een bijl worden, waarna je die bijl tegen een boom gooit om hout te krijgen, en als je twee stukken hout bij elkaar brengt, ontstaat een vuurtje dat de zon laat schijnen zodat je geen energie meer verliest als je met andere dingen gaat slepen en gooien.

Klinkt logisch, toch? Niet echt hè? Het is dan ook de bedoeling dat je dit experimenterend ontdekt, waarna je ontdekking wordt bijgeschreven in je **Book of Secrets**. Mocht je een keertje sneuvelen, doordat je puzzelend al je energie hebt verbruikt, dan begin je weer helemaal opnieuw, roguelike-stijl, maar alle kennis in het Book of Secrets blijft bewaard. Het gaat dus niet alleen om dingen bij elkaar brengen, maar ook om het experimenterenderwijs vergaren van kennis. Dit resulteert in een behoorlijk apart, maar best lekker puzzelspel, dat volgens mij ook nog eens een bepaalde boodschap probeert over te brengen, al heb ik geen idee welke.

OORDEEL:



DOOD ME. ALSJEBLIEFT.



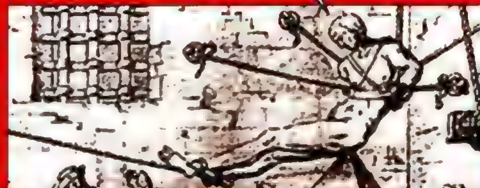
Titel: **Swing Copters**
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis

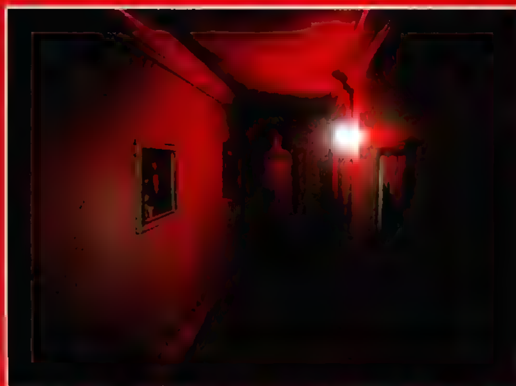


Swing Copters is een soort verticale Flappy Bird (van dezelfde maker, zelfs), dus **verwacht hetzelfde soort 'plezier'**. Het soort plezier dat je tien keer laat sterven voordat je ook maar één van die zwaaiende hamers bent gepasseerd, en honderd keer laat sterven voordat je drie punten hebt. Het soort plezier waarvan je chagrijnig doet tegen je kat en **je vriendin door de kamer schopt**, of andersom. Wat is het toch een leuke hobby, dat gamen.

OORDEEL:

MMM, LEKKER





De game is gemaakt door Kojima en consorten. Juist, door Mr. Metal Gear, ook wel bekend als Mr. Mindfuck McTrollface. We hadden dus al kunnen zien aankomen dat P.T. iets héél bijzonders zou worden.

De reden dat deze gratis (!) teaser (die je binnen een halve middag kunt uitspelen als je een beetje pienter bent en stalen zenuwen hebt) hier gereviewed wordt, is omdat het werkelijk een uniek product is. Het is echt **de engste digitale, interactieve ervaring die je kunt meemaken** en dat terwijl de game zo goed als letterlijk uit één simpele gang bestaat.
Het naargeestige gevoel van spanning, angst en walging dat Kojima heeft te weten te creëren door middel van herhaling, lichtgebruik, geluid en kleine veranderingen, is simpelweg subliem. Je zult paranoïde worden van deze game. En je zult je dusdanig de tyfus schrikken dat je binnen een middag twintig jaar ouder wordt. Vraag maar aan Tjeerd.

OORDEEL:
Gold Award. En met 'gold' bedoel ik de goudkleurige pis die langs m'n benen stroomde tijdens het spelen.

OOK DEZE DLC MAAKT INFAMOUS NIET BEROEMD

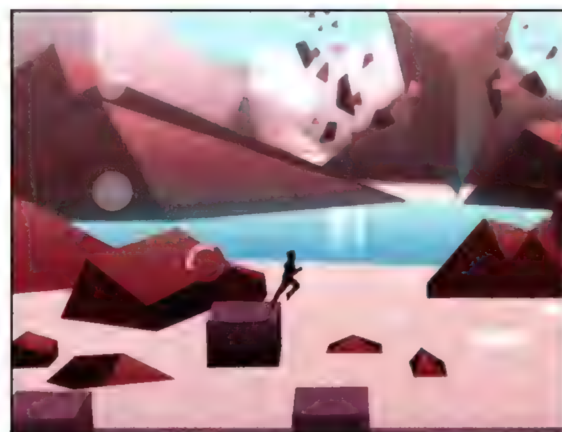




inFamous: Second Son was niet de PS4 system seller waar we allemaal op hoopten, maar het was zeker vermakelijk. De stand-alone DLC First Light is niet beter of slechter, gewoon meer van hetzelfde. En nee, Fetch is geen stoere chick, maar een puber die in de knoop zit met zichzelf. Voor het verhaal hoef je het ook dit keer weer niet te spelen!
Lees meer: pu.nl/FirstLightReview

TRIAL & ERROR





In Metrico moet je als speler door een wereld van grafieken navigeren door de statistieken achter die grafieken te beïnvloeden. Spring drie keer en de staafdiagram gaat omhoog zodat je verder kan. Concept is leuk, uitwerking leunt helaas te zwaar op trial & error.
Lees meer: pu.nl/MetricoReview

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Wat wil Samuel in het park doen met zijn ideale vrouw?**
- A) Wegdromen onder het genot van LSD
- B) Een stil plekje opzoeken en dan gigantisch van bil
- C) Samen gezellig bladeren door de Libelle of de Margriet

2 **Ngggg, effe onderdrukken, nggggg... wat is hier aan de hand?**
- A) Jurjen heeft een dwarsliggende drol
- B) Jurjen onderdrukt het opkomen van een liedje
- C) Jurjen doet halteroefeningen met z'n linkerhand terwijl ie met rechts z'n stukje tikt

3 **Wie is je sidekick in Shangri-La?**
- A) Een Bengaalse spooktijger
- B) Een Joodse herder
- C) Een Irakees bomgordeldier

4 **Wat betekent het Japanse woord 'musou'?**
- A) Spleetrat of reetkever
- B) Fantastisch of ongeëvenaard
- C) Loensende hoer met spraakgebrek

5 **Welke fout stond er ooit op een PU cover?**
- A) Samurai Showdown
- B) Tomb Reetje
- C) Grand Theft Brommer

6 **Wat zou er gebeurd zijn met iemand die in 1993 beweerde dat een Sonic game exclusief naar een Nintendo console zou komen?**
- A) Die werd opgesloten in een spijkerton en van een heuvel gelazerd
- B) Die werd gedwongen z'n eigen oogballen op te vreten, zonder ketchup
- C) Die werd in elkaar geslagen en z'n Mario-broodtrommel werd volgescheten

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAKEN TWEE INZENDERS KANS OP EEN GAMESPAKKET VAN DEEP SILVER BESTAANDE UIT:

SAINTS ROW IV VOOR XBOX 360

METRO REDUX VOOR XBOX ONE

DEAD ISLAND EPIDEMIC VOOR PC

RISEN 3 VOOR XBOX 360



PU 251 LIGT 21 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BETREEDT TJEERD HET SLAGVELD VAN DE TOEKOMST.
- BEZOEKT JAN HET PARIJS UIT DE 18E EEUW VOOR EEN DEFINITIEF OORDEEL.
- RUIKT DE PU WEER EENS OUDERWETS NAAR BRANDEND RUBBER.
- VERLATEN WE DE AARDE OP ZOEK NAAR NIEUWE PLANETEN.
- BLIJKT JURJEN GEBOREN UIT DONKER BLOED.
- IS DE REDACTIE IN JAPAN VOOR DE TOKIO GAMESHOW!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

5 REDENEN WAAROM DE PU 250 NUMMERS HEEFT GEHAALD

1. Omdat jullie het blaadje maar blijven kopen, duh!
2. Omdat die publishers maar games blijven uitbrengen.
3. Wat hadden die ruim twintig randdebielen die voor het blad gewerkt hebben, anders met hun leven moeten doen?
4. Puur educatieve functie: als je ouders beginnen te zeuren over het vele gamen, dan kun je altijd zeggen dat je ook nog leest.
5. Omdat we fokking wreed zijn. Toch?

IDEEËN DIE AFGESCHOTEN WERDEN VOOR HET 250STE NUMMER

- De 250 coolste kapsels van de PU-redacteuren. Zestien pagina's variaties op het thema 'kaal' werkte echter niet.
- Een fandag organiseren waarop lezers de redacteuren, gezeten op gouden tronen, knielend konden feliciteren met de 250ste editie van hun lijfblad. Waarom dit plan afgeschoten is, snappen we nog steeds niet.
- 250 uur achter elkaar gamen. Volgens Wouter was dat echter te weinig uitdaging. Uitstel tot nummer 500.
- De 250 beste DLC's van The Sims.
- De 250 beste smoesjes bij te laat komen. We wilden jullie niet op ideeën brengen.
- De 250 beste 'filmgames'. We haalden de tien niet eens.
- 250 bullshit quotes van Peter Molyneux.
- De 250 meest belachelijke spelfouten. Ed kon niet kiezen.
- Artikel over de 250 leukste lezers van de PU. We vinden jullie allemaal even lief...
- De 250 slechtste games ooit gemaakt. Het is een feestnummer gasten.
- De 250 leukste feestjes. Die waren er zeker, maar we kunnen ons de meeste niet meer herinneren.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN 250 NUMMERS MEE BEZIG?

- **12%** Spelletjes testen natuurlijk. Het lijkt misschien alsof we al die meningen volledig uit onze duim zuigen, maar dat is dus niet zo. Echt niet.
- **10%** Vliegen van hot naar her. Waarbij hot onze voorkeur genoot.
- **7%** Bier drinken op feesten en perspresentaties. En ga ons nu niet over dergelijk drinkgedrag aanvallen. Die publishers zetten het toch neer...
- **11%** Vrijwel dagelijks geconfronteerd worden met de termen 'bugs', 'uitstel', 'innovatieve gameplay', 'baanbrekende graphics', 'lag' en 'waar blijft je tekst nou?'.
- **8%** Teksten chronisch te laat inleveren. Blijkbaar wordt daar tijdens de sollicitatie op geselecteerd.
- **13%** Bewust taalfouten in onze teksten stoppen, zodat Ed wat te doen heeft. Want wat is de lol van eindredactie als je geen fouten uit een artikel kunt halen?
- **6%** Mails van Ed ongezien deleten. Hebben we geen tijd voor, moeten teksten inleveren.
- **11%** Ontelbare dingen slopen, auto's crashen en mensen of andersoortige creaturen vermoorden. Voor de rest zijn we heel aardig, hoor.
- **22%** Lachen om de onderschriften bij screenshots (moest erin van Ed).


Als Samuel met Bayonetta gaat daten, moet ie wel oppassen dat ie niet gaat beffen als ie wil zoenen.


Oh ja, we hadden aanvankelijk ook nog het idee om foto's van de 250 lekkerste boothbabes te plaatsten. Maar ach... dachten we; daar zitten jullie vast niet op te wachten.

POWER UNLIMITED Nr. 250!!!

DE 250E PU IS EEN FEEST...

MAAR NIET VOOR IEDEREEN

Als jullie dit lezen, hopen we dat Ed van de dokter weer af en toe een stukje mag wandelen in de tuin van herstellingsoord Het Bakkende Lapje. Hoe hij daar terechtkwam, begrijp je vast wel na het lezen van deze pagina...



FRAMEDROP

JORDI PETERS









